RUGGINE
N.4

RUGGINE

INDICE

EDITORIALE 3
FUMEA LACRIMOSA - *Ginox* 7
INSOLVENT CITY - *Wendy* 8
REBUS - *Duccio* 20
BOLLE - *Ginox* 23
NON SI RESTA NEUTRALI SU UN TRENO IN CORSA - *Margaret Killjoy* 28
FILASTROCCHE - *Polpettide* 34
PERCHÉ LO STEAMPUNK CONTA (ANCORA) - *James Schafer e Kate Franklin* 37
FILASTROCCHE - *Polpettide* 56
FRAZIONI - *Duccio* 58
FENDENTE - *Beta* 67
MOMENTI - *Beta* 69
LOCOMOTIVE SU BINARIO UNICO - *Ginox* 71
PROMEMORIA DI RUGGINE 72

EDITORIALE

I due camminavano con le mani in tasca, lentamente, pensierosi.
“Vedi non è che tutti gli anni passati finora sono passati invano. I periodi difficili, di carestia, dell’uno contro l’altro, i periodi in cui siamo stati in guerra, quelli in cui abbiamo strappato grandi conquiste e quelli in cui ci hanno ricacciato indietro...”
Il più vecchio dei due aveva lo sguardo assorto e la voce cavernosa, calciava i sassetti che gli si paravano davanti, scostava i rami di ginepro.
“Va be’, però adesso è tutto diverso”.
“Per fortuna...”
“Per fortuna, certo”.
“Quando arrivarono la prima volta pensai che sarebbe finito tutto, che ci avrebbero portato via anche le briciole, che non avrei più rivisto la mia casa”.
Si interrompeva ogni tanto, come per prendere fiato.
“Erano più grossi e più forti, avevano armi che non avevamo mai visto, avevano visi alieni e corazze chitinose”.
“Poi successe quella cosa strana, ti ricordi? Non so, forse era tutto cominciato molto prima, però ci fu un momento in cui ci trovammo seduti in cerchio e la paura era passata. Ci guardavamo e ci ricordavamo di come la sera prima ave-

vamo mangiato insieme, di quando avevamo costruito quel riparo o di quando avevamo coltivato insieme quell'orto. L'attenzione adesso non era per loro, era per noi. Eravamo noi al centro del mondo, noi, la nostra capacità di inventare, l'abilità nel rialzarsi, l'ingegno usato per aiutarci l'un l'altro".

Il più giovane dei due sorrideva, di un sorriso lento.

"A un certo punto loro erano diventati un problema secondario, un intoppo sulla strada. Ci devi fare i conti, ma se ti concentri sul sasso ti dimentichi dove stavi andando".

"E all'inizio mica era chiaro dove stavi andando. Sapevi solo che non ti volevi schiantare sul sasso, che la via da prendere non era quella che ti avevano indicato, che non volevi che conquistassero la terra con le loro stupide armi".

"Poi iniziammo a immaginare..."

"Immaginammo una comunità di umani che crescevano insieme e che si aiutavano a vicenda, dove la sopravvivenza era dettata dalla capacità dell'uno di vivere in equilibrio con il resto del gruppo, dove ogni problema diventava collettivo, dove si imparavano tecniche e si condividevano risorse. Dove insomma il mutuo soccorso e l'autogestione erano un respiro quotidiano".

"Forse è stato in quel momento che loro se ne sono andati..."

"Sì, forse è stato proprio allora. Come da bambini, quando negli incubi impari a essere più forte del mostro. Il mostro sparisce, perché tu adesso sei più importante".

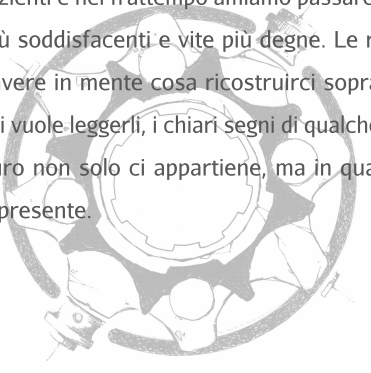
"Può darsi, sì, forse in effetti è iniziato proprio così..."

Il più giovane si aggiustò il cappuccio della felpa e spinse avanti le stampelle, il più vecchio lo aiutò a superare una buca nel terreno mentre davanti a loro apparivano le prime luci e le prime palizzate del presidio della Libera Comune della Maddalena.

***

Il quinto numero di Ruggine esce nel bel mezzo di una turbolenza planetaria e di una crisi mondiale. Se pensassimo che questo mondo debba necessariamente andar distrutto prima di poter essere ricostruito, non ci prenderemmo la briga di scriver narrativa. Non sprecheremmo tempo fantasticando di mondi diversi: ci costruiremmo un bunker ben riparato, metteremmo su un buon disco e aspetteremmo. Perché davvero in questi giorni si ha la sensazione di osservare la caduta di un impero.

E però noi siamo impazienti e nel frattempo amiamo passare le nostre giornate a costruire scenari più soddisfacenti e vite più degne. Le rovine vanno bene insomma, ma senza avere in mente cosa ricostruirci sopra restano soltanto brutte macerie. Per chi vuole leggerli, i chiari segni di qualche immaginario possibile ci sono e il futuro non solo ci appartiene, ma in qualche modo sta diventando sempre più presente.



CS

FUMEA LACRIMOSA

Ginox

La valle fu pregna
di fumea lacrimosa

Gli abiti umidi
di rugiada urticante

È l'ora del tè
consumato piangendo
senza tristezza
su di un roccia

Il viso indurito
accoglie quei pianti
con naturalezza

brucia la pelle
goccia per goccia

Lava via il panico
con acqua abbondante
condiscilo col limone

Abbassare e rialzare
lentamente il diaframma
non smettere di respirare
infine scegliere di non fuggire

La valle fu invasa
dal senso
di un drago sopito nei boschi

levarsi sopra la nebbia di pianto
oltre le teste dei
guardiani coi caschi

INCIPIT
JACK E LA RAGAZZA COL CANE

La ragazza col cane iniziava a fissarlo da lontano, appena entrava nel suo campo visivo; lui, che accendeva l'ultima sigaretta del giorno prima o la prima del giorno dopo. Da quando lavorava alla Ddd aveva perso il senso del tempo, il ritmo biologico. La mattina era notte, non sapeva più quale fosse l'ora della colazione o quella della cena. Spesso si ritrovava a mangiare pollo fritto e patate (del giorno prima?) alle 4 di notte e il suo stomaco ne stava piano piano risentendo.
Non sapeva come potesse piacere a quella ragazza, non bellissima, ma più giovane di lui, e sicuramente meglio di Jack Winter alla 6 di mattina, con una notte di lavoro sulle spalle, la barba incolta e gli occhi pesti. Quando, camminando ognuno in direzione opposta, si incrociavano, lei lo salutava con un sorriso troppo entusiasta per l'orario e per il freddo che gli sbatteva contro e con un buongiorno che a Jack pareva contenere un malcelato invito sessuale.
Ma nessuno dei due si fermava mai e, dopo pochi minuti, nel rincasare, Jack l'aveva già dimenticata e non ci pensava più fino al giorno dopo. Però un'avventura con una sconosciuta non gli sarebbe dispiaciuta. Si sentiva vecchio e un'emozione del genere lo avrebbe, per una mezz'ora al massimo, risollevato dalla limacciosa poltiglia in cui si trovava a vivere da qualche anno.

CAPITOLO I
JACK WINTER (I)

Jack Winter, classe 1968, era un ex in tutti i campi. Un ex marito, un ex padre, un ex proprietario, un ex amante, un ex dipendente

di Ipermercato, un'ex persona.
Non che la sua vita di prima fosse stata particolarmente affascinante, anzi. Era l'americano medio, bianco, protestante solo per convenzione. Aveva una moglie, due figli in età scolare, un cane. Aveva sempre vissuto con i suoi vecchi genitori, nella casa in cui era nato, e per un po' aveva fatto il mestiere del padre. Ma poi le cose avevano iniziato a mettersi male economicamente e aveva deciso di cambiare lavoro. In realtà aveva scelto di fuggire dalla claustrofobia provinciale, per perdersi nel magma umano di qualche grande città: da nord a sud, da est a ovest, sarebbero andate tutte bene, non aveva preferenze. Ma Conny, la sua fidanzata di origine italiana, era rimasta incinta e, come si suol dire, era andato tutto a puttane. Ne seguì un frettoloso matrimonio, a cui però sua moglie non mancò di invitare 150 persone provenienti da almeno tre continenti. Una festa barocca e un viaggio di nozze in crociera che pagarono un occhio della testa e che Jack ricordava come le due settimane più tremende della sua esistenza.

CAPITOLO II
LA CASA DI JACK

Non sapeva proprio come aveva fatto a permettersi quella casa. Per lui, come per centinaia di altre famiglie che vivevano a Little Tuscany, era un mistero o un miracolo il fatto di aver potuto realizzare questo sogno. Il sogno di Conny, non il suo.
Little Tuscany, la piccola Toscana, una zona dell'Italia che Jack non aveva mai visto neanche in cartolina, ma che i parenti di sua moglie dicevano di conoscere bene, pur provenendo da una regione molto distante. Ecco, a detta loro e dell'immobiliare che gli aveva venduto la casa, quel borgo incantato e incastonato tra le dolci colline rifletteva fedelmente gli splendidi paesaggi toscani e le sue architetture. Coloniche, fienili, vialetti

alberati, cipressi e quant'altro. Jack aveva pensato più volte che una mattina si sarebbe alzato e avrebbe trovato anche il clima dell'Italia, sinteticamente ricreato.

A Jack non fregava un cazzo di tutto questo: ne percepiva il senso del l'effimero, del falso. Lo chiamava il Feticcio, il non-luogo, e per anni continuò a chiedersi come avesse potuto permetterselo.

CAPITOLO III
IL LAVORO DI JACK

Non sapeva come avesse potuto permetterselo perché Jack era uno scaricatore di casse di pesce, frutta, verdura, surgelati, scatolette, in un mega ipermercato dove nessuno aveva un nome, un cognome, una dignità. Lì eri un numero e due braccia che dovevano solo lavorare. Poche pause, non si fuma in orario di lavoro, anche se lavori all'aperto, niente permessi, niente ritardi tollerati. In tutto questo non avevi neanche un dollaro di sconto quando facevi la spesa. E infatti Jack non comprava niente in quel negozio. Preferiva fare dei chilometri con il suo pick-up dopo il lavoro e andare a fare la spesa da un'altra parte.

"Sei proprio un coglione, Jack", gli diceva sempre la sua dolce metà. Ma a Jack questa insubordinazione dava un senso di libertà. "È un modo per metterglielo nel culo a quegli stronzi!". Jack non guadagnava un granché, arrivava a malapena a sette-ottocento dollari al mese, e aveva il mutuo da pagare. Ma quello non era un problema, perché in banca l'avevano rassicurato: non c'era fretta per estinguerlo. Quando Robert Parker, il suo consulente finanziario, gliel'aveva detto, Jack non aveva creduto ai suoi orecchi e se l'era fatto ripetere più volte. "Non pensavo fosse facile prendere un mutuo così alto con un lavoro come il mio.. beh, non che ne capisca qualcosa di scienze bancarie, ma le mie garanzie sono minime, anzi, inesistenti. Conny lavora saltuariamente e poi, sai, stiamo per avere un altro figlio". "Va tutto bene, Jack, non ti preoccupare, Jack. Ehi,

Jack, non è che non ti fidi del tuo vecchio Bobby?". Certo che non mi fido, cazzo. Bobby... Ora lo chiamava lo sciacallo, il ladro, Bobby la merda, Bobbyilbastardo e, in certe serate, quando si sbronzava con altri come lui che avevano conosciuto un fottuto "Bobby", gli epiteti si sprecavano.

CAPITOLO IV
LA CRISI

Non sapeva come si fosse potuto permettere quella casa fino al giorno in cui giornali, telegiornali e notiziari gridarono a tutti gli angoli più remoti del mondo che i mutui facili concessi dalle banche americane stavano dando vita a una delle più colossali crisi finanziarie mondiali dell'ultimo secolo. Come nel 1929. Un fragoroso crack, un magistrale tracollo intercontinentale. Lehman brothers ecc., tutte sul lastrico, svuotate dell'ultimo lurido centesimo, fallite. Agenti e direttori in fuga, conti prosciugati, centinaia di migliaia di persone sul lastrico. In un attimo, accadde tutto in un attimo.

Dopo qualche anno quasi nessuno si ricordava di come erano andate esattamente le cose. Anche Jack se lo ricordava vagamente, ma la sensazione di odio che provava per loro, per tutti loro, per il sistema, per Bobby, era ancora chiara e vivida. Mutui facili, senza garanzie, dati a tutti quelli che lo chiedevano. Mutui altissimi per case che nessuno poteva permettersi. Tassi bassissimi. I nostri soldi virtuali investiti in titoli subprime: subprime, una parola strasentita, ma di cui tutti ignoravano il significato. Investimenti ad alto rischio in borsa, mercato finanziario, il non plus ultra dell'informe, dell'incontrollabile, del caos totale. Fluttuazioni di mercato, crisette qua e là, i tassi dei mutui che salgono, salgono, salgono. Non paga più nessuno, un mese dopo l'altro, dopo l'altro, dopo l'altro. Il resto è storia nota.

CAPITOLO V
LA CRISI DI JACK

Morale della favola: un casino globale. Le banche chiudono, le case vengono via via pignorate, niente più liquidità, centinaia e centinaia di licenziamenti. Nessuno ha più niente: da una cazzo di casa a un cazzo di lavoro. Nulla.
Jack era fra questi.
Rimasero chiusi dentro alcuni mesi prima di ricevere un invito amorevole da parte delle forze di polizia ad abbandonare le loro case, che dovevano essere recuperate non si sa da quale altra banca della banca della banca.
Forse dallo stato? Conny lo piantò, dandogli del coglione tante e tante volte che Jack si convinse di esserlo veramente, e che per lui ormai si trattava di una malattia cronica.
Insieme a Conny, di cui non gli fregava un cazzo, se ne andarono anche i suoi due figli, che non rivide mai più dal giorno in cui, dopo l'ennesimo "sei un coglione", lei se ne andò col camion dei trasporti appositamente affittato da papà.
Jack andò in cucina, si prese una birra dal frigorifero e si sedette per terra, visto che Conny si era portata via tutte le sedie. Era

incazzato nero, si voleva sbronzare e sperava di svegliarsi il giorno dopo scoprendo che era stato tutto un brutto sogno. Dopo la sesta lattina si assopì sulla moquette. Lo svegliò il campanello. Andò ad aprire. Nessuno. Trovò un biglietto appeso alla porta, lo lesse, lo piegò, se lo ficcò in tasca e tornò a dormire sulla moquette.

CAPITOLO VI
LA NUOVA CITTÀ E LA NUOVA CASA DI JACK

Non c'era più un orario di lavoro e uno di non lavoro. Tra i suoi vicini, quasi più nessuno aveva un lavoro, oltre alla casa. L'incontro era fissato per venerdì alle 10, tre giorni dopo che aveva trovato il biglietto appeso alla porta. Durante quei tre giorni Jack quasi non si mosse dal suo ex salotto, dal punto in cui si era sdraiato quando Conny era partita con i figli. La moquette era cosparsa di lattine e di sigarette, ognuna delle quali aveva lasciato segni indelebili.

Alle 9 si alzò, si lavò il viso e andò all'appuntamento. I vicini avevano organizzato una specie di comitato eversivo. "Non lasceremo niente a quelle carogne, ci porteremo via tutto quello che possiamo trasportare e ci costruiremo nuove case, una nuova città altrove". Un'ora dopo erano tutti già al lavoro. I suoi vicini, onesti cittadini timorati di Dio, persone civili, rispettose delle istituzioni e delle autorità, avevano subito una completa metamorfosi.

CAPITOLO VII
INSOLVENT CITY

Jack non poteva credere ai suoi orecchi quando i suoi vicini annunciarono di voler smontare pezzo per pezzo il proprio borgo incantato e ricostruire le loro case altrove. Una follia collettiva si era impadronita di decine di sani e onesti cittadini della classe media americana. Sembrava un film di

Hollywood, che presto però si trasformò in realtà.
Affittarono furgoni, macchine, autotreni, tutto quello che riuscirono a trovare. Ognuno sgomberò la propria casa prima che la polizia arrivasse a rendere esecutivi gli sfratti.
Ma non si portarono via solo i mobili: muretti, colonnati, finestre, portoni, lavandini di marmo, rubinetti, maniglie in bronzo, statue liberty da giardino, persino le scale interne delle case.
Jack non si rendeva conto di come cazzo la gente avrebbe riutilizzato tutta quella roba, ma si limitava a guardare, senza dire una parola. Ormai erano giorni che non parlava.
"Abbiamo già individuato un'ampia zona di terreni disabitati e incolti in cui ricostruire le nostre case. Chi è con noi non deve fare altro che seguirci". Queste erano state le ultime parole sentite durante la delirante assemblea a cui aveva partecipato pochi giorni prima. La settimana successiva non fu che un continuo andirivieni di mezzi che durante tutta la notte facevano avanti e indietro per svuotare Little Tuscany.
Jack si unì alla carovana, limitandosi a portare via un paio di valigie e il tappeto, l'unico pezzo dell'arredamento che sua moglie Conny aveva lasciato nella loro vecchia casa.
"Sei sempre stato un fallito, Jack, ma non pensavo saresti caduto così in basso. Non vorrai mica che mandi i miei figli in quella topaia dove vivi... a Insolvent City... Mi fai schifo, Jack!"
Nonostante le offese e il dolore per non poter vedere i figli, Jack non potè non sorridere udendo il nome che sua moglie aveva dato alla baraccopoli in cui era andato a vivere: Insolvent City, carino. Da quel giorno la chiamò così e il resto degli abitanti di quell'enorme manicomio a cielo aperto seguì il suo esempio.

CAPITOLO VIII
LE ARCHITETTURE DELLA DISPERAZIONE

In poco tempo la curiosità di Jack su come i suoi concittadini avrebbero utilizzato tutta quella roba ebbe una risposta.

Non potendosi portare via le pareti, ognuno costruì non più una casa ma una baracca, con lamiere ed enormi cartelloni pubblicitari. Quei disperati non si peritarono di rubarli lungo le autostrade o nei grandi magazzini chiusi, falliti anche quelli, e già da tempo sciacallati da chi era ancora più disperato di loro.

Riuscirono a creare enormi baracche storte, cadenti e multicolori, che sia all'interno che all'esterno reclamizzavano cibi in scatola, negozi di pellicce, coca cola e agenzie immobiliari. Sui cartelloni pubblicitari di queste ultime, le offese scritte con le bombolette spray nere si sprecavano, dando prova di grande fantasia.

Era uno schifo, non c'è che dire, e ovviamente non c'era né acqua, né luce, né gas. Ci si organizzò con enormi taniche, bombole e fornelli da campeggio, generatori di elettricità. La puzza di benzina imperversava e forse presto le prime forme tumorali avrebbero fatto la loro comparsa. Ma questo non importava a nessuno, tutti presi a ricomporre la propria identità e la propria dignità. Tantomeno importava a Jack,

che ormai aveva perso anche la speranza di tornare a essere una persona.
La cosa che più lo inquietava non era il fatto che ex impiegati di banca, ragionieri, insegnanti di scuole private, commesse ecc. fossero andati a vivere in quel marasma, ma che avessero cercato di dare a quelle catapecchie una parvenza del lusso in cui i loro costruttori vivevano un tempo.
Dentro le case di IC c'erano i lavandini di marmo e la rubinetteria d'ottone, inutilizzabile per la mancanza di acqua corrente, divani in pelle bianca, tavolini di vetro, sedie in paglia di Vienna, tappeti persiani, pezzi di cucine nuove di zecca, frigoriferi a 4 ante, letti a baldacchino e chi più ne ha più ne metta. Tutto appositamente ammucchiato in pochi metri quadri. Ma non era finita qui. Fuori, chi aveva un minimo di nozioni di giardinaggio, aveva ricreato un giardinetto, con piante provenienti dalle vecchie abitazioni, statue di ninfe, satiri e, in alcuni casi, vere e proprie fontane. Ovviamente a secco.
Ciò che non era entrato nelle case era ammucchiato in altissime pile dentro una specie di magazzino senza pareti, coperto solo da una tettoia, che per un periodo gli insolventi presidiarono a turno giorno e notte.
Per un po' si pensò che IC avrebbe risolto i problemi di tutti: un'esistenza fittizia, in una città fittizia, fatta di cartone e lamiere. Ma il tempo consumò la vita e i cervelli, così come consumò Insolvent City. Presto le case iniziarono a marcire e a diventare sempre più storte. Solo in questo IC somigliava alla Toscana: le sue case sembravano tante piccole torri di Pisa. I giardini seccarono, le statue cominciarono a sgretolarsi o a essere distrutte dai ragazzi sempre più incazzati per la vita di merda a cui i genitori li avevano costretti. Tra la carenza di acqua, i

FZ'10

vandalismi, la crescente disperazione, il freddo, il caldo e la ruggine, IC non aveva più nulla da invidiare a uno slum di Delhi.
I giardinetti erano diventati discariche, le case fetenti ammassi di muffa e umidità, il magazzino una montagna informe di ferri vecchi portatori sani di tetano. C'era chi lavorava saltuariamente, chi era riuscito ad andarsene in tempo, chi invece veniva trasportato su una barella, legato e sedato, per evitare che l'ennesimo attacco psicotico creasse un'altra vittima. Si erano consumate anche altre tragedie in quegli anni: non erano mancati gli omicidi-suicidi di intere famiglie che non avevano retto il colpo del disastro neurologico e sociale.

IC era decisamente fallita. Ormai lontana da quello che avrebbe dovuto essere nella mente dei suoi architetti, si era trasformata in un ricettacolo di violenza e collassi mentali.

CAPITOLO IX
JACK WINTER (II)

Jack Winter non aveva mai creduto in IC, non aveva nessuna voglia di recuperare la propria dignità, non sapeva nemmeno cosa lo spingesse a rimanere in vita. Aveva trovato un lavoro notturno che aumentava la sua percezione di insensatezza e di schizofrenia totale. Lavorava in un'impresa addetta allo svuotamento delle case abbandonate dagli insolventi come lui, ma meno scaltri di lui e dei suoi vicini. Gente che al momento del pignoramento se ne era andata lasciando tutto lì: i mobili, i vestiti, le foto alle pareti, la

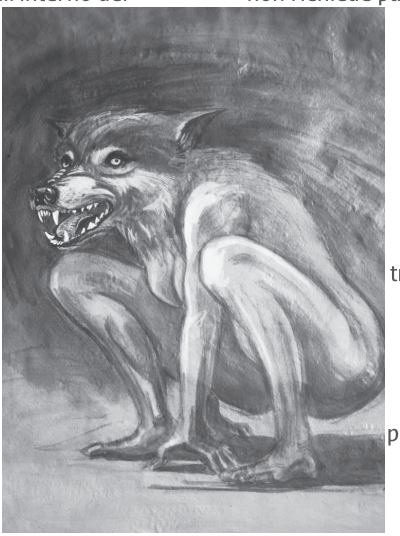
propria vita, la propria storia. Jack e i suoi colleghi impacchettavano beni dalla cui vendita le banche o i creditori potevano recuperare qualcosa. Il resto, che lo buttassero o che se lo portassero a casa loro. Jack aveva ricreato la propria abitazione con la roba degli altri. Quando tornava nella sua baracca e contemplava ciò che era diventato suo, si immaginava l'esistenza di quelli a cui era appartenuto, inventava storie, sentiva un senso di empatia che mai aveva provato nei confronti del genere umano.

EPILOGO

Era una di quelle mattine fredde in cui, all'alba, Jack tornava dal lavoro. Con la sigaretta in mano si guardò intorno. Come al solito non c'era nessuno. Un po' perché la maggior parte della gente se n'era andata da IC, in un modo o nell'altro, un po' per l'ora, un po' perché il gelo ti tagliava la pelle. Gettò la sigaretta a terra e mentre la schiacciava col piede gli tornò in mente la ragazza col cane. Da anni ormai non allietava le sue fantasie erotiche mattutine. Il cane era morto da anni, di peste, di rogna o di stenti, chi può dirlo. E anche lei si diceva fosse finita in una clinica psichiatrica dello stato americano, a consumare i giorni e la giovinezza legata a un letto di contenzione, ripetendo frasi senza senso e disegnando case coloniche sui quotidiani che i pochi visitatori dei pazienti abbandonavano qua e là nell'ospedale.

Esco dall'aria condizionata dell'agenzia per entrare nella calura esterna, portandomi dietro una sottile nausea. Dovrei essere soddisfatto, in fondo ho rimediato un altro lavoretto, diciamo un paio di mesi di tranquillità economica. Dovrei. Si spengono le luci in sala, nonostante il sole accecante. Ogni volta che so di dover iniziare un nuovo lavoro, mi immagino sul posto a svolgere quelle che saranno le mie future mansioni. Mi ci vedo proprio come mi vedrebbero occhi esterni, come guardare un film più o meno. Bel film del cazzo, non c'è che dire, col protagonista impegnato nei compiti più idioti, osservato da uno spettatore suo gemello. Eppure non sono mai riuscito a evitarlo, nemmeno adesso, ed ho quindi deciso di plasmarlo a modo mio. La visione mi cattura, ed è solo focalizzando l'attenzione nel dover attraversare la strada che me ne sottraggo per un attimo. Giusto qualche istante di pausa, poi si ricomincia. Per fortuna adesso, dopo aver messo a fuoco lo sfondo e aver contestualizzato il tutto, il film prende quella piega che fin dall'inizio tentavo di dargli. Un colpo alla pedalina e via. Il motorino si muove lento ma agile tra le macchine in fila. Guido col pilota automatico, che sembra essere ancora più sprezzante del pericolo rispetto al comandante. Il film all'improvviso si attorciglia, si annoda su se stesso, non riesce a scorrere. Il protagonista ha trovato un ostacolo che non riesce a superare, ed è come

se fosse improvvisamente andato in tilt. Ripeto sempre la stessa azione, in un loop incomprensibile. Cazzo, sono fermo davanti al semaforo rosso e mi sento come un disco che salta. Mi chiedo se forse non sia il caldo che picchia dall'interno del casco sulla mia testa, ma mi rendo conto che la temperatura non c'entra. Verde. Ricomincio a suonare, la pellicola si distende, il protagonista smette di essere un pupazzo in catalessi. Ho intravisto una soluzione, finalmente. Il blocco è durato non più di un paio di minuti, ma mi è sembrato molto, molto più lungo. La manopola del gas gira, tengo il polso a novanta gradi. La velocità è ridicola, la puzza di olio bruciato intensa. La proiezione scorre finalmente veloce e senza intoppi. Il protagonista ha trovato l'anello debole della catena, quello in grado di compromettere senza compromettersi. Devo ammettere che stavolta il compito non richiede particolari abilità, e anzi mi stupisco del momentaneo appannamento precedente. Un supermercato è un organismo troppo complesso per non presentare numerose falle, punti deboli che lo rendono estremamente vulnerabile. Ho imparato che le difficoltà risiedono nella semplicità. Mi è capitato di dover pensare per settimane prima di agire. Un innocente moscerino centra il mio occhio con precisione chirurgica, e io lo estraggo da una lacrima



bestemmiando. Ormai il mio diversivo è diventato un esercizio che svolgo con piacere lievemente perverso. Sto cominciando ad amare il lavoro proprio per la soddisfazione che provo nel risolvere questi piccoli enigmi. Usufruire di un'agenzia interinale, in fondo, è quasi come risolvere un rompicapo da rivista di enigmistica. Cazzo, mi piace. Ennesimo semaforo, mi volto verso la macchina di fianco e vedo il mio riflesso nel vetro, maligno e sorridente. Penso già al prossimo lavoro, forte dell'abilità che so di accumulare incarico dopo incarico, contratto dopo contratto. Nel non acquisire alcuna professionalità, ne sto conquistando una solo mia. Ho sempre reputato una grande qualità riuscire a estrarre appagamento e soddisfazione dalle attività più noiose e alienanti. È una sorta di appiglio, di salvagente. E galleggio a meraviglia, quasi volo. Incredibile ma vero, decollo in sella a un cinquantino scassato. Mi libro in aria, mi separo metro dopo metro dall'asfalto, mentre il film procede a meraviglia: il protagonista ha escogitato e messo in atto un altro paio di stratagemmi. Intralciare nell'anonimato: queste sono le mie parole d'ordine. Non mi piace la parola sabotaggio, suona troppo guerresca per i miei gusti. E soprattutto io non sono in guerra con nessuno, semplicemente mi ingegno per dare al mio tempo un motivo per essere. Altrimenti non so proprio che cazzo mi potrebbe succedere, credo partirei di testa. Plano verso il parcheggio, sono sotto casa. Il film giunge ai titoli di coda, spero solo di riuscire facilmente a tradurlo in realtà. Scendo dal bolide e mi slaccio il casco, incamminandomi verso casa. Stasera devo ricordarmi di andare a letto presto. Domani si comincia.

BOLLE

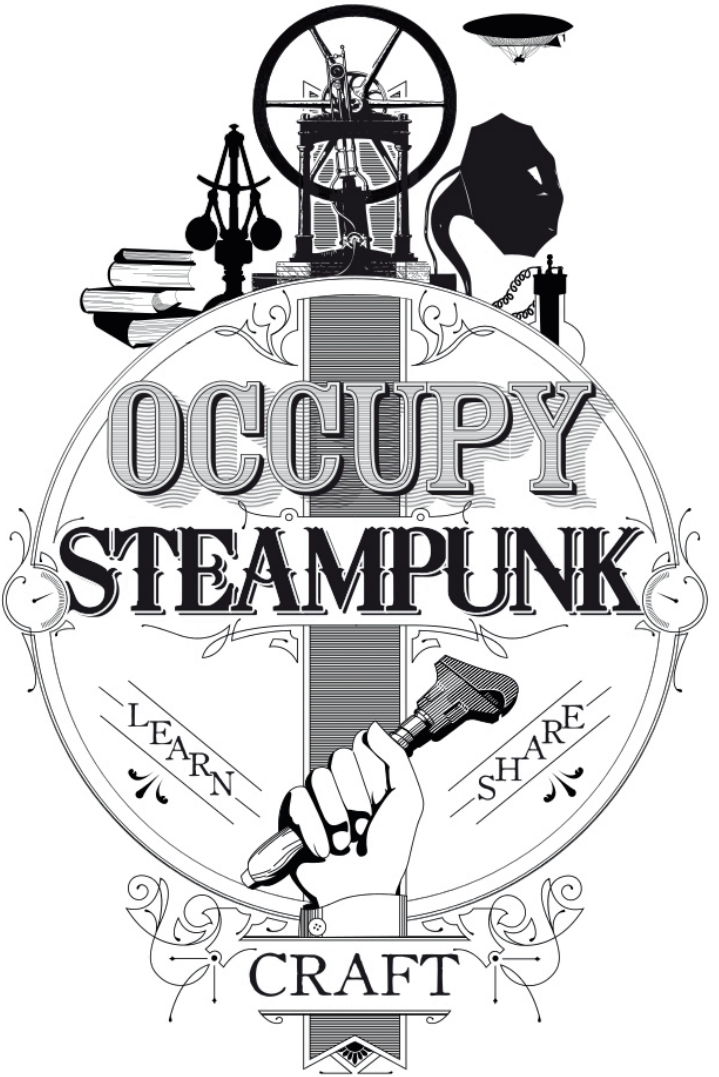
Ginox

Si disponeva come il calore, e teneva lontano il freddo del maestrale. Disegnava la stessa curva della mia temperatura corporea analizzata in funzione della sudorazione, quando lei si avvicinava al mio ginocchio sinistro. Il più sensibile, da osservazioni effettuate sul campo. Non era facile amare Leslie. In primis per la diversa estrazione sociale, lei la cameriera, io il signorino Leonard. Inoltre era sposata, ma infelicemente, per davvero. L'amore è un insieme di fattori, complessi, non semplici da analizzare quando tutto ciò che si possiede sono curve gaussiane e moti browniani. Gli strumenti non sono adeguati al fenomeno da misurare.

Vicino alla finestra una mosca si dimenava in un bozzolo di ragnatela, e le zampe dell'aracnide tessevano leste. Il funereo ronzio ostacolava i pensieri.

Infine anche la mosca smise l'agitarsi inquieto. Leslie sedeva nuda di fronte a me legato. Accadeva spesso quando mia madre era in viaggio e i piani di casa vuoti inducevano melanconia.
Quando ti spengono una sigaretta sulla schiena, si forma una piccola bolla di forma irregolare. Dopo qualche giorno il corpo l'assorbe oppure scoppia.
Perché si forma una bolla, Leonard?
Consideriamo in primis la disposizione degli elementi sottostanti applicando il metodo Montecarlo. Il mio animo ha freddo, tende a concentrarsi intorno ai punti di calore, possiamo calcolare media e scarto quadratico medio di un piccolo campione d'anima contenuto all'interno della bolla. Ci serve uno stimatore non distorto che rientri in un certo intervallo di confidenza.
Servono altre sigarette, una sola bolla non basta per tracciare il modello. Leslie, procedi per favore.
Dove preferisci, scegli te: il tuo cervello è un naturale generatore di variabili aleatorie. Segui il tuo istinto.
L'anima si concentra in maggioranza su di una bolla grande perché c'è più spazio oppure la bolla è grande perché in essa si distribuisce più ars viva? Probabilmente i due elementi si influenzano a vicenda.
Si tratta di un meccanismo speculativo in grado di garantire il calore alle nostre anime. Intuisci Leslie il principio di vita sottostante? L'anima sideralmente fredda si concentra là dove la bolla cresce e la bolla cresce là dove l'anima s'accalca. Infine esplode per eccesso di vita o per istinto di morte, che importa? È il ciclo vitale che si compie.

Serve una verifica sperimentale di maggiore rilevanza, Leslie, serve un gesto d'amore, il più grande che tu abbia mai fatto, in grado di generare tanto tanto calore. Sarà doloroso, dici? No piccina, una grossa bolla, grande come il nostro amore, avvolgerà la stanza intera e il mondo tutto. Leslie apparve livida nel suo pallore lunare. È quasi impossibile continuare ad amare Leslie ora che ha compreso il dolore della matematica, la sofferenza che i numeri possono provocare agli uomini. Eppure la amo anche adesso, in questo istante, mentre si avvicina. Occhi stanchi, viso sorridente, una tanica di benzina nella mano sinistra.


OCCUPY
STEAMPUNK
LEARN
SHARE
CRAFT

Nelle prossime pagine pubblichiamo due articoli usciti sullo Steampunk Magazine *n. 7 e 8 rispettivamente. In un momento in cui lo steampunk si è manifestato fisicamente nell'ambito di movimenti di protesta come Occupy Wall Street con figure come Steampunk Emma Goldman (http://anachro-anarcho.blogspot.it), ci è sembrato interessante questo dibattito su un movimento che a orride derive kitsch affianca un immaginario proiettato verso realtà alternative eppure possibili, e quindi potenzialmente destabilizzante (che poi è quello che a noi è sempre interessato di questo genere).*

Margaret Killjoy, fondatore dello Steampunk Magazine *e autore di diversi libri su anarchia, steampunk e apocalisse, oltre che di un recente libro-game radicale intitolato* What Lies Beneath the Clock Tower, *sostiene una visione alquanto pessimistica riguardo allo stato attuale dello steampunk.*

Gli rispondono i curatori di Steampunk Facebook (una comunità nutrita di appassionati del genere), che assumono una posizione più laica e parecchio interessante su come anche la semplice velleità estetica possa cambiare il modo di pensare.

NON SI RESTA NEUTRALI SU UN TRENO IN CORSA

Margaret Killjoy
traduzione di reginazabo

Molto è stato detto negli ultimi anni su steampunk e politica. Lo steampunk è politico? È radicale? Se è politico, è anarchico, socialista, democratico, tecno-utopico, neoluddista?

Sì, assolutamente.

Dal giorno in cui è nato lo *SteamPunk Magazine*, quando mancavano ancora mesi all'uscita del primo numero, siamo stati attaccati per le nostre posizioni esplicitamente politiche. "Non siamo interessati a pubblicare opere favorevoli al colonialismo, razziste, omofobe, sessiste o altrimenti inutili", era scritto nelle linee guida per gli autori quando ancora lo *SteamPunk Magazine* era una pagina web statica e una lontana fantasia.

"Come potete essere steampunk e contrari al colonialismo allo stesso tempo?" ci è stato domandato in un commento di un thread particolarmente caustico su LiveJournal.

Come? Be', per cominciare proprio perché siamo steampunk, non neocolonialisti o neovittoriani. Avendo curato lo *SteamPunk Magazine*, posso dire con sicurezza che il mio obiettivo non era sovvertire lo steampunk dirottandolo verso la politica: la mia era una semplice reazione a quel che lo steampunk già era (e che a mio parere dovrebbe essere di nuovo). Lo steampunk è nato come filone narrativo radicale (benché alquanto satirico) e mi si spezza veramente il cuore a vedere che cosa è diventato.

Questo non vuol dire che lo steampunk abbia o debba avere a che fare con la politica. Lo steampunk non è un programma di partito e lo *SteamPunk Magazine* non ha mai pensato neanche

lontanamente di diventare uno strumento di propaganda per qualche posizione (fatta salva la posizione steampunk). Credo che questo sia uno degli aspetti che lasciano confuse le persone.

ESSERE APOLITICI È UNA POSIZIONE POLITICA

Howard Zinn è morto un po' di tempo fa. In realtà con lo steampunk non aveva niente a che fare (a parte che aveva cominciato a studiare la politica quando era un ragazzino povero nella New York degli inizi del ventesimo secolo, e se volete sapere che cosa ne penso, a me questo pare piuttosto steampunk). A ogni modo, Zinn ha scritto un libro intitolato *You Can't Be Neutral On A Moving Train*, "Non si può restare neutrali su un treno in corsa", che come avrete senza dubbio notato è la frase che ho ripreso per dare un titolo a questo articolo.

Essere apolitici è una posizione politica. Essere apolitici significa votare per lo status quo. Lo status quo, come vi sarete accorti, sta riuscendo in modo eccellente a distruggere la terra (e tutti noi con essa).

Credo che alcuni si confondano perché quando si sentono dire "Dovresti interessarti di politica" pensano che gli si stia dicendo di schierarsi (almeno negli USA) con i democratici o con i repubblicani. Oppure, nei casi più estremi, con il partito libertario o con i verdi. Questa non è politica, è un teatro di burattini, *panem et circenses*.

È la differenza tra guardare il campionato e giocare a calcio con gli amici.

Se siamo in grado di sognare mondi alternativi pieni di trame di scienziati e di fumo di macchine, com'è possibile che manchiamo tanto di fantasia da riuscire a immaginare la politica solo lungo il consolatorio asse "liberali versus conservatori" che ci è stato sempre proposto?

Quando parliamo di politica, parliamo della preoccupazione che proviamo di fronte ai sistemi di controllo che ci circondano da ogni lato, parliamo del nostro modo di organizzare la società.

LE NOSTRE RADICI POLITICHE

A essere sinceri, lo steampunk è sempre stato politico. Le opere steampunk più belle e rilevanti sono state, probabilmente senza eccezione, influenzate da tendenze sociali antiautoritarie o anticolonialiste.

Jules Verne fece scalpore con il suo romanzo *Il giro del mondo in ottanta giorni* sul suo amico Nadar, uomo di mondo parigino di orientamento radicale che fu un pioniere del volo in mongolfiera e la utilizzò durante la Comune di Parigi (oltre ad aver scattato le prime foto aeree e ritratti di molti personaggi dell'ambiente radicale dell'epoca, come Pëtr Kropotkin e Mikhail Bakunin). Verne ideò il capitano Nemo, una pietra miliare della critica della civiltà, e inserì un protagonista umano ed esplicitamente anarchico nel libro *I naufraghi del Jonathan*. Non voglio dire che Verne fosse un radicale: aveva una sottile visione politica, ma non era un agitatore.

H.G. Wells invece lo era. Aperto sostenitore del socialismo, credeva che la società si sarebbe infine trasformata in un unico stato globale e che si sarebbe dissolta in un anarchismo intenzionale.

Saltiamo a piè pari fino agli anni settanta e all'importante romanzo proto-steampunk *The Warlord of the Air* di Michael Moorcock. Con lo storico anarchico ucraino Makhno tra i personaggi principali di questa storia alternativa, la narrazione contrappone antieroi antiautoritari alle forze del colonialismo e del razzismo. Quanto a Moorcock, in un'intervista che mi ha concesso per il libro *Mythmakers & Lawbreakers**, ha detto:

* tradotta in italiano in *Miti e molotov* n. 2: http://nbl.gs/DBV.

Sono un anarchico e un pragmatico. Le mie posizioni etico-filosofiche sono anarchiche. Questo mi agevola parecchio nel prendere una decisione da quello che si potrebbe chiamare un punto di vista kropotkiniano.

Poi c'è lo steampunk vero e proprio, in cui la prima generazione è rappresentata innanzitutto da K.W. Jeter, James Blaylock e Tim Powers. Nell'articolo *The Nineteenth Century Roots of Steampunk* ("Le radici ottocentesche dello steampunk") che fa da introduzione alla raccolta del 2008 *Steampunk* (a cura di Ann e Jeff VanderMeer), Jess Nevins scrive: "Lo steampunk, come tutto il miglior punk, si ribella contro i sistemi che rappresenta (la Londra vittoriana o qualcosa di molto simile) e ne critica il trattamento delle classi inferiori, l'esaltazione dei privilegiati a spese di tutti gli altri, la spietatezza e il capitalismo efferato".

Passando a uno steampunk più contemporaneo, si pensi ad Alan Moore, autore de *La leggenda degli uomini straordinari*, che è senz'altro una delle opere più influenti dello steampunk. Alan Moore è anche un anarchico (una figura che tra l'altro non si può rappresentare con un bombarolo dalla lunga barba più di quanto il "comunismo" possa essere identificato con l'Unione Sovietica). Con lui ho parlato della questione centrale di questo articolo: di come la politica rientri in tutto quello che scegliamo di fare. Moore mi ha detto:

Non viviamo mica un'esistenza in cui i diversi aspetti della società sono suddivisi in compartimenti stagni come se fossimo in una libreria. Nelle librerie c'è una sezione dedicata alla storia, una alla politica, una agli stili di vita contemporanei, o all'ambiente, alla filosofia moderna, alle mode del momento. Queste cose sono tutte politiche. Niente di tutto ciò è scisso dal resto: tutto è mescolato assieme. E io credo che sia inevitabile che vi sia un elemento politico in tutto quello che facciamo o non facciamo. In tutto quello che crediamo o non crediamo*.

* tradotta in italiano in *Miti e molotov* n. 2.

IL NOSTRO DEPLOREVOLE PRESENTE

Nell'introduzione all'antologia *Steampunk*, Jess Nevins riassume la questione perfettamente: "la seconda generazione degli autori steampunk ha trasformato lo steampunk da tema in stile e in posa, perfino in affettazione ... Questo abbandono dell'ideologia è un'evoluzione (o, con meno indulgenza, un'evirazione) che diventa inevitabile una volta che un sottogenere si afferma: si pensi a come il cyberpunk è passato da una critica distopica del capitalismo multinazionale a una dichiarazione di stile e a un cliché letterario. Ma la sua perdita è comunque da deplorare".

Ed è questo il punto. Lewis Shiner, un pioniere del cyberpunk, mi ha detto nel libro *Mythmakers & Lawbreakers*: "Credo che sia inevitabile che se un certo movimento percepito ha successo, sarà mercificato e tutti cercheranno di saltare sul carro del vincitore. E il cyberpunk, come il realismo magico, ha avuto la sfortuna di essere facile da imitare. Gli occhiali a specchio e gli impianti di wetware nel primo e le farfalle e i fantasmi nel secondo".

Michael Moorcock mi ha detto: "All'inizio [il fantasy] mi attirava perché non era un genere definito - come nel rock and roll, se ne poteva trarre qualcosa di personale. Se fossi un giovane scrittore adesso, non avrei assolutamente niente a che fare con il fantasy".

E questo, a essere franchi, è un quadro piuttosto tetro per il futuro dello steampunk.

IL PUNK NON È MORTO

Non riesco a trovare la citazione esatta, ma una volta ho letto qualcosa di Bruce Sterling sul fatto che un tempo il punk era a posto, ma che oggi i punk si aggrappano al passato e fondamentalmente sono anacronistici. E queste

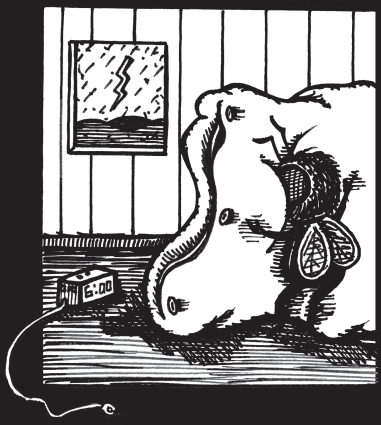
stronzate vengono ripetute da sempre: “Il punk è morto”. Ma non è vero: è solo underground, come peraltro è sempre stato. Il punk non è mai scomparso. Il punk è una subcultura dinamica e pulsante. Oggi i punk non hanno generalmente l’aspetto dei punk degli anni settanta. E neanche quello degli anni novanta. I Green Day e i Blink 182 vengono trasmessi in radio, ma questo non ha fermato l’underground. Il punk non morirà mai. Chi ci critica non ha in generale la più pallida idea di chi e cosa siamo.

Il punk non è morto, e lo steampunk neanche. Certa gente si mette addosso un ingranaggio d’ottone luccicante o cose del genere e si definisce steampunk. Ma infilarti gli occhialoni nel culo non fa di te una gallina.

A rischio di dire un’assurdità, se non volete che i punk si presentino alla vostra festa, non organizzate uno spettacolo punk. Siete voi che vi siete chiamati punk. Non prendetevela se vi trovate davanti degli antiautoritari con i capelli blu.

Vi adoro: è stato un piacere. Che cazzo, fatele davvero le cose.

Rosso corallo il naso del tarlo
quando la sera s'attarda al biliardo.
Beve del whisky ma senza pagarlo:
ha nello sguardo un bagliore
codardo.



A quel grande moscon d'oro
non gli importa del lavoro,
quando fuori è il temporale
ficca il muso nel guanciale.

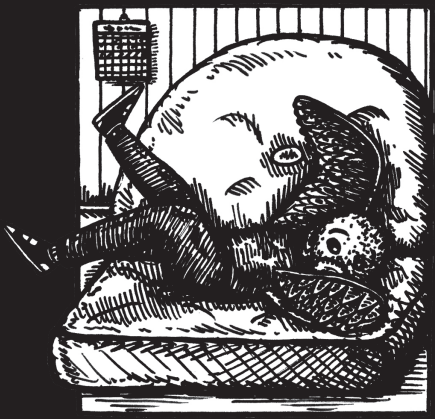
Su nei monti dell'Abruzzo
faccia a faccia con lo struzzo.
Mi disturba quel suo gozzo
quasi quasi ora lo strozzo.

"Mi son rotto!" Dice il tasso.
Un ennesimo borbotto
col suo SUV ed un sorpasso,
a cercare il grande botto.

Resta chiusa in una stanza
un enigma, una distanza.
La zanzara beve assenzio
paradigma di un silenzio.

“La domenica m'ammala”
dice piano un gabbiano.
stira i piedi su un divano
ficca il muso sotto l’ala.

L’anaconda segue l’onda
della moda a tutto tondo.
la sua anima è gioconda
anche quando brucia il mondo.



PERCHÈ LO STEAMPUNK CONTA (ANCORA)

James Schafer e Kate Franklin
traduzione di reginazabo

"Non c'è nulla di meglio che immaginare altri mondi
per dimenticare quanto sia doloroso quello in cui viviamo.
Almeno così pensavo allora. Non avevo ancora capito che,
ad immaginar altri mondi, si finisce per cambiare anche questo"
Umberto Eco, Baudolino

Siamo due amministratori di Steampunk Facebook, una delle più grandi comunità (virtuali) di persone che si identificano come steampunk. Non c'è modo di censire in maniera attendibile le opinioni dei nostri centomila seguaci, ma in base alla nostra percezione assolutamente soggettiva del gruppo ci siamo convinti sempre di più che come movimento di rivoluzione sociale lo steampunk abbia fallito. A essere onesti c'è chi ha sostenuto, a volta con veemenza, che un simile programma rivoluzionario non fosse mai stato tracciato, ma noi eravamo tra i pochi che volevano crederlo. Non siamo mai stati convinti che la gente fosse attratta dallo steampunk solo perché faceva fico e perché era un'ambientazione meravigliosa per i romanzi d'avventura e i giochi di ruolo. Credevamo invece che lo steampunk dovesse il suo fascino all'intrinseco rifiuto della cultura consumista usa e getta e al dominio esercitato sulla società contemporanea da baroni ladri del giorno d'oggi. Avevamo la sensazione che molti, anche se non erano in grado di enunciarlo, stessero abbracciando lo steampunk per far fronte a quel disagio pervasivo che prova quasi chiunque sia cresciuto in occidente seguendo una dieta a base di idee come l'"obsolescenza programmata" e l'"assistenza sanitaria a pagamento". Una dieta di idee promosse da un'etica capitalistica ottocentesca

imbizzarrita a contatto con la tecnologia del ventunesimo secolo. Francamente, lo pensiamo ancora. Purtroppo non possiamo negare la realtà che questo non ha creato una comunità di steampunk che aderiscono seriamente a una filosofia rivoluzionaria, o anche solo particolarmente progressista. In giro ci sono certamente steampunk che si battono per cause giuste, e vi sono alcune sovrapposizioni di rilievo tra lo steampunk e i gusti estetici di molti sperimentatori sociali e artisti controculturali, ma questo non significa che gli steampunk come "gruppo d'interesse" riconoscano seriamente un concreto programma progressista.

Non è neanche chiaro quanto peso venga dato attualmente alla letteratura antiautoritaria (*Warlord of the Air* di Michael Moorcock, *La macchina della realtà* di William Gibson e Bruce Sterling ecc.) che ha attirato verso il movimento molti esponenti della vecchia guardia dello steampunk, con la loro irriverenza nei confronti degli aristocratici, degli industriali, del militarismo, dell'imperialismo e del bieco mercantilismo. Anche quando lo steampunk continua a essere una cultura letteraria, molti dei suoi libri hanno l'atmosfera dei romanzetti e delle avventure pulp (i libri del Protettorato del parasole di Gail Carriger, *Hellfire Chronicles* di Geoff Falksen, *Retribution Falls* di Chris Wooding ecc.): sono divertenti, ma il loro messaggio sociale è molto più ambiguo. E in tutta sincerità si direbbe che ad attrarre le nuove leve siano tanto (o più) i costumi (di aristocratici, industriali, poliziotti militari e imperialisti, ma anche di rivoluzionari e pirati) quanto i libri di ogni tipo. Questa tendenza è accentuata ulteriormente dall'impegno incessante dei negozi indipendenti e multinazionali per battere cassa sul fascino dello steampunk. In breve, quando i produttori vestono Justin Bieber con un

costume steampunk, possiamo star certi che se lo steampunk ha mai avuto artigli che spaventavano il sistema, gli sono stati asportati da tempo.

Renderci conto di queste cose ci ha costretti a un lungo esame di coscienza. I nostri gusti estetici sono probabilmente più vicini allo steampunk che a qualunque altra tribù, ma questo basta a giustificare le ore che passiamo ogni giorno a produrre e a narrare contenuti per la comunità steampunk? Tutto questo ha un senso? Quello che facciamo rende il mondo un luogo migliore o sarebbe meglio fare campagna per i candidati alle elezioni locali o, se è per questo, limitarsi a leggere e a giocare ai videogiochi? A queste domande abbiamo saputo dare alcune risposte inaspettate che vorremmo condividere nelle pagine seguenti, ma la sintesi è: sì, lo steampunk conta ancora perché ci permette di immaginare il cambiamento, e questo è il passo che più serve a tradurre quel cambiamento in realtà.

Per puro caso ci siamo imbattuti due volte, in rapida successione, in un'idea del genere, che abbiamo ritrovato in luoghi situati in punti molto diversi dello spettro politico. Per cominciare, nel suo *An Optimist's Tour of the Future* Mark Stevenson ha affermato che la società

contemporanea è stata schiacciata da visioni distopiche e ciniche del futuro, e ha sostenuto in maniera piuttosto eloquente che se tutte le visioni che abbiamo dell'avvenire sono deprimenti, è inevitabile che vivremo in quel tipo di mondo. Forse non avremo automobili volanti anche se le immaginiamo, ma se non siamo in grado di concepire un certo tipo di futuro, è sicuro che non lo realizzeremo mai. Stevenson è un uomo beffardo, ma a quanto pare si guadagna da vivere tenendo corsi motivazionali per dirigenti e affermando in generale che tutto il sistema del dominio aziendale oppressivo verrà a capo dei propri capricci. All'altro capo dello spettro si trova David Graeber, che è stato scaricato dall'università di Yale perché era attivo nei sindacati e ha dato un contributo fondamentale alla nascita del movimento Occupy Wall Street (OWS). Graeber sostiene che negli ultimi decenni la vittoria più rilevante del capitalismo globale non è stata materiale ma psicologica, in quanto ci ha privati della capacità di immaginare un mondo in cui i plutocrati delle grandi aziende non abbiano preso il sopravvento. Perciò, afferma, per disfarci del loro dominio la prima cosa da fare è concepire un mondo, o molti mondi differenti, in cui le cose si fanno diversamente. Entrambi gli autori si basano su semplici argomentazioni, più vecchie ed eleganti, di filosofi della storia e delle scienze come Michel Foucault, che ha dimostrato che la storia delle scienze occidentali (di cui la fantascienza, sia che narrasse di manticore mangiatrici di uomini o di dirigibili, ha sempre fatto parte) non è una narrazione univoca di precisione crescente, bensì una serie di violenti spostamenti del limite immaginato del possibile. Il messaggio per una fantasia animata da motivazioni sociali è il medesimo: se siamo infelici di come vanno le cose, o della direzione che crediamo abbia imboccato la società, dobbiamo visualizzare mete alternative.

Non si tratta di semplici teorie impalpabili: il mondo reale è pieno di casi in cui l'immaginazione dà forma alla realtà. Dal punto di vista tecnologico, creiamo solo quello che crediamo sia possibile. Morse realizzò un telegrafo funzionante e i fratelli Wright presero il volo sul Kitty Hawk non come inventori pazzi e isolati dal mondo, ma in una marea di concorrenti, i quali erano tutti in balia di uno spirito del tempo che riteneva quelle invenzioni possibili. A volte queste conoscenze sono anche più concrete, come in uno dei nostri esempi preferiti: l'alfabeto creato dal popolo Cherokee. Questi innovatori non sapevano leggere le lingue europee, ma erano entrati in contatto con europei che usavano la scrittura e quindi sapevano che quella tecnica era possibile. Ispirati, ne inventarono una propria. Le macchine del tempo, gli spostamenti più veloci della luce e l'intelligenza artificiale saranno tanto al di là delle nostre possibilità quanto i telefoni, i sottomarini e gli aeroplani lo erano per da Vinci, ma se non consideriamo la possibilità di queste tecnologie, possiamo star certi che non le creeremo.

La storia politica e sociale trabocca di casi paragonabili. Un tempo era certo che le donne e/o i non bianchi non sarebbero mai state in grado di rivestire cariche politiche/esercitare la medicina/diventare soldati/ecc., ma poi qualcuno ha ipotizzato che forse avrebbero potuto farlo. Poi molte persone hanno preso in considerazione questa possibilità. Quindi la possibilità si è trasformata in esperimento. Infine è diventata reale. Nelle settimane che hanno preceduto Occupy Wall Street, le parole d'ordine politiche predominanti erano debito e deficit, mentre nelle settimane successive sono state lavoro e disoccupazione. Resta da vedere se questo cambiamento del discorso, del possibile immaginato, darà luogo a un mutamento politico concreto. Se a ogni modo una

società non parla nemmeno della creazione di posti di lavoro e della corruzione del governo da parte delle aziende, di certo non affronterà quelle questioni. Siamo convinti che OWS abbia ricevuto tanto consenso innanzitutto perché ha permesso a una generazione uscita da un decennio di disperazione e avvilimento di capire che si potevano avere obiettivi diversi e che nel mondo il potere poteva essere distribuito diversamente.

Purtroppo, l'immaginazione al servizio del cambiamento può operare anche in senso negativo. Se aveste chiesto alle menti migliori di inizio Ottocento dove pensavano che si stesse dirigendo la loro civiltà, vi avrebbero parlato di cosmopolitismo, internazionalismo, fratellanza basata su interessi comuni, anticlericalismo e trionfo della ragione. Alla fine del diciannovesimo secolo, per una serie di ragioni complesse, aveva preso il sopravvento un insieme di ideologie del tutto diverso. I più brillanti immaginavano il mondo come un luogo suddiviso in aree di controllo basate su imperi etnici. L'idea che la differenza più importante fra gli esseri umani consistesse nella loro origine nazionale/razziale era così radicata che quando scoppiò la prima guerra mondiale perfino i socialisti europei, uomini e donne che avevano predicato la fratellanza internazionale dei lavoratori, votarono (con poche eccezioni) per l'entrata in guerra. Si potrebbe sostenere che l'incapacità di resistere alle derive belliche sia stata un fallimento della loro visione, che gli impedì di vedere il

mondo in termini diversi dalla lotta all'ultimo sangue tra identità nazionali mitologiche e perlopiù costruite a tavolino e i loro "nemici" altrettanto artificiali.

In quasi tutti i casi descritti sopra, la transizione dalla fantasia alla realtà è stata amorfa e indiretta. Ma esiste anche una lunga tradizione di argomentazioni programmatiche più esplicite che risalgono a ben prima dell'*Utopia* di Tommaso Moro e abbracciano i movimenti più disparati come le varie comuni reali e immaginarie del diciottesimo e del diciannovesimo secolo (la Pantisocrazia di Coleridge, la Brook Farm di Hawthorn ecc.), il movimento hippie della metà del ventesimo, le rivoluzioni interne (tra cui quella russa è solo la più famosa) e quelle contro il dominio coloniale (in America, in India, ad Haiti ecc.). Questi progetti utopici non devono necessariamente giungere a realizzare i loro obiettivi: il mondo immaginato da Marx che innescò la Rivoluzione d'ottobre e iniziò con grandi speranze, ad esempio, si è concluso con la tirannia totalitaria e burocratica dell'Unione Sovietica. Ma non tutti sono falliti. È difficile immaginare il capovolgimento dell'aristocrazia della Francia di fine Settecento senza la precedente generazione di filosofi illuministi che avevano concepito una repubblica caratterizzata dalla garanzia di diritti umani universali.

La fantascienza ha influito a lungo sull'immaginazione popolare del possibile, indicando sia percorsi auspicabili che altri da rifiutare. Jules Verne, il santo proto-steampunk, si situa decisamente nel primo campo e di frequente gli si attribuisce l'ispirazione di quasi tutte le grandi invenzioni tecnologiche del ventesimo secolo. Ma Verne fu solo il più celebre di un vasto numero di futurologi ottocenteschi che specularono

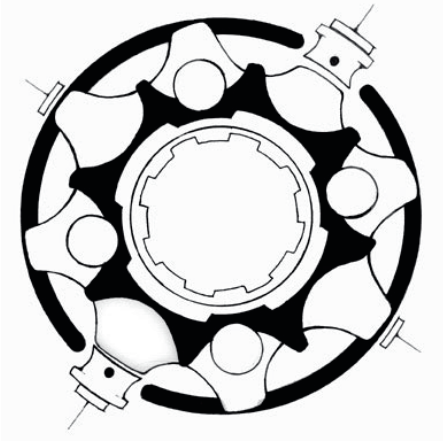
sulle macchine situate subito oltre il loro orizzonte temporale (si pensi ad esempio a *Steampunk Prime* di Ashley e a *The Tale of the Next Great War* di Clarke, o all'eccellente serie "Victorian Hugos" di Jess Nevins). In quasi tutti questi casi, probabilmente non è possibile stabilire un nesso causale fra uno di questi scritti e le ricerche effettuate per rendere fattibile qualcosa di simile alle loro visioni, ma non è difficile immaginare che queste opere abbiano contribuito all'idea generale che una certa invenzione fosse possibile. D'altro canto, se Verne sembrava concentrarsi maggiormente sulla tecnologia in quanto tale, H.G. Wells, da eclettico qual era, si interessò di più all'interazione della tecnologia con la civiltà e cercò di usare la fantasia come strumento per scrivere storie fantastiche sul mondo d'oggi. Lo stesso si può dire di E.M. Forster, che si descriveva come "un liberale ... che ha visto il liberalismo cedergli sotto i piedi" e il cui racconto *La macchina si ferma* dovrebbe figurare in qualsiasi libreria steampunk. Queste visioni distopiche fungevano più da segnali d'allarme e da commento sociale sull'epoca contemporanea che da tabelle di marcia, e a tale proposito ci viene in mente George Orwell, che in 1984 ha scritto: "Se vuoi un'immagine del futuro, immagina uno stivale che schiaccia una faccia umana... per sempre". Probabilmente non vi è mai stata un'evocazione più efficace di un mondo possibile, o un appello più sonoro a evitare che si avveri, di questa ossessione orwelliana. Gli scrittori sono frutto del loro tempo, quindi non soprende che il ventesimo secolo abbia dato alla luce tante distopie quante utopie fantascientifiche; sfortunatamente, non si può fare altro che elencare tutti i mondi che non vogliamo creare e realizzare distopie per rivelare gli incubi che incombono sulle visioni politiche contemporanee. Ma se la fantascienza vuole davvero contribuire a migliorare il mondo, dovrà fare

ben più che terrorizzarci con visioni apocalittiche: dovrà trovare un equilibrio fra distopia e utopia. Con l'avvento dei computer simili a divinità del genere della post-singolarità, sono tornate di moda le visioni ottimistiche del futuro. Ma queste fantasie non ci forniscono molti consigli oltre a "aspettate con ansia che gli informatici creino la prima intelligenza artificiale". Pregare per l'arrivo delle macchine salvatrici non è molto più utile dei sogni utopici costruiti sulle fondamenta sgretolate del nostro sistema attuale. Dove sono le visioni di un futuro diverso e migliore che potrebbero essere realizzate da persone come noi? La nostra risposta, naturalmente, è che si trovano, o almeno potrebbero trovarsi, nello steampunk.

Se a prima vista lo steampunk appare ossessionato dai suoi gadget e dalla sua moda, al centro c'è un genere che tratta di persone e di società evidentemente correlate alla nostra. Non è (almeno non principalmente) un genere incentrato su imperi intergalattici, principesse streghe o alieni pressoché onnipotenti, e nemmeno sulle intelligenze artificiali: piuttosto, lo steampunk si concentra sulla reazione degli individui a una rivoluzione tecnologica e sugli aggiustamenti sociali che si verificano in mondi contraddistinti da notevoli asimmetrie nella distribuzione della ricchezza e del potere. Se è vero che i pirati (analoghi agli hacker, i loro precursori cyberpunk) sono apprezzati protagonisti schierati contro il sistema, l'azione ruota più di frequente attorno a operai relativamente insignificanti (si veda *The Dream of Perpetual Motion* di Dexter Palmer e *Boneshaker* di Cherie Priest). E quando al centro della narrazione ci sono esponenti dell'élite come scienziati (*La macchina della realtà*) e aristocratici (*The Strange Affair of Spring Heeled Jack* di Mark Hodder), spesso questi sono descritti come disadattati in mondi resi instabili da

strane tecnologie. Anche quando ci sono aeronavi e pistole a raggi, o perfino magia e mostri, i mondi descritti e i loro abitanti ci risultano tanto familiari che possiamo immaginare che il loro mondo sia il nostro o, forse cosa ancora più importante, che si possa ricreare il nostro mondo in modo che diventi il loro. Perciò l'effetto è così potente quando gli autori oltrepassano i confini di quanto è socialmente "possibile", come accade in due dei nostri romanzi steampunk preferiti.

L'era del diamante di Neal Stephenson si ambienta in un futuro prossimo in cui i progressi della nanotecnologia spingono e permettono a una ristretta élite di steampunk di porre in atto la sua visione di un mondo neovittoriano, con tanto di nuova regina Vittoria e di rapporti coloniali improntati allo sfruttamento dei vicini asiatici e delle comunità subalterne che producono i beni di lusso artigianali che i suoi esponenti tanto apprezzano. A un primo sguardo il romanzo sembra un inno a questi "vitto" e al loro stile di vita innovativo, e non c'è dubbio sul fatto che se potessimo fare in modo che nel futuro "noi" fossimo i vitto e non i loro sudditi, per "noi" quello sarebbe un mondo magnifico da imitare. Ma si può aggiungere che le parti più avvincenti del romanzo sono ambientate nelle periferie create dall'impero consumista dei vitto. In particolare, nel tumulto generato nella società dalla rinascita della Cina, dove si sta cercando di liberare i mezzi di produzione dai blocchi imposti dall'élite e di trasferirli a tutti, con risultati potenzialmente disastrosi per l'ordine sociale. Nel frattempo uno dei fondatori più iconoclasti dell'impero neovittoriano tenta di creare un sistema pedagogico che insegni alla nuova generazione a essere sovversiva e responsabile per la comunità. È in queste descrizioni che troviamo un modello alternativo per un nuovo mondo di "costruttori" e innovatori.



Nella sua trilogia del Bas-Lag, in particolare nel secondo (*La città delle navi*) e nel terzo libro (*Il treno degli dei*), China Miéville ci presenta società assolutamente alternative. *La città delle navi* tratta di una repubblica informale di pirati che hanno creato una società eterogenea la cui cultura sociopolitica rispecchia l'isola artificiale di navi d'ogni tipo su cui vive la comunità. In *Il treno degli dei* troviamo invece una comune rivoluzionaria creata da ferrovieri fuori del comune, dalle sex worker che in precedenza venivano usate per mantenerli docili e dagli schiavi impiegati come crumiri. Tutti insieme danno vita a una società mobile che vive grazie al treno di cui si sono appropriati (e se nessuno di questi scenari dovesse attirare il vostro interesse, pensate anche che Miéville condisce le sue storie con una gamma incredibilmente variegata di matriarcati, cleptocrazie, menti alveare e tirannie più convenzionali). La scrittura di Miéville è più decisamente prescrittiva di quella di Stephenson, e quasi si riesce a immaginare lo scrittore mentre ricerca in ognuna delle sue società modello un possibile percorso verso una trasformazione reale della società globale. Mentre si leggono le loro descrizioni, ci si scopre a fare la stessa cosa: si tende a rifiutarle quasi tutte di primo acchito, ma se ci si lascia andare si tornerà a rifletterci sopra e a chiedersi se non possano essere plausibili. Potrebbe succedere qui? Potrebbe esistere un mondo in cui tutto il potere non appartiene a una ristretta élite di corrotti?

I romanzi fin qui citati hanno tutti in comune il fatto di non essere storie alternative. Per usare la definizione molto citata, ma in definitiva tagliata con l'accetta, di Falksen, secondo cui "lo steampunk è fantascienza vittoriana", si possono di certo evocare mondi alternativi (come hanno fatto Moorcock, Gibson e Sterling quando hanno dato vita allo steampunk moderno e Cherie Priest, Scott Westerfeld e molti altri dopo di loro con livelli variabili di successo), ma in certa misura quei mondi saranno impigliati nelle contraddizioni sociali del passato. Questo li rende ideali per problematizzare la nostra storia vittoriana (e dunque il nostro presente), come alcuni di questi scrittori hanno fatto, scagliandosi nei loro romanzi contro l'ingiustizia sociale e l'imperialismo. Ma molto più difficile è proporre alternative che fungano da modelli desiderabili, a meno di non riscrivere la storia fino al punto di non potersi più distinguere dai romanzi ambientati in un universo alternativo, per quanto allegramente brulicante. Per analogia, la riscrittura della storia con l'inclusione di apprezzate figure moderne come il topos della "bisbetica emancipata" e di rappresentazioni moderne o postmoderne della classe, della razza, della nazionalità o del genere produce narrazioni che, pur criticando la nostra storia e il nostro presente attraverso una morale contemporanea, non riescono più di tanto a evitare di riconfermare le attuali costruzioni della società e del sé. Lo spettro è naturalmente ampio, la storia alternativa si confonde con il fantastico ed è concepibile che qualcuno possa scrivere un romanzo storico che metta in dubbio non solo i costrutti identitari del passato, ma anche quelli attuali nel modo in cui il classico della fantascienza *La mano sinistra delle tenebre* di Ursula K. LeGuin ha messo in discussione idee radicate sulla natura del genere nella società. Quel che vogliamo dire è che se l'applicazione dell'estetica

steampunk alla storia è un modo affascinante di comprendere e criticare il nostro presente, crediamo che l'applicazione di questa estetica innovativa e insoddisfatta a Mondi nuovi sia un modo migliore di immaginare e quindi di realizzare futuri alternativi.

Abbiamo citato alcune delle opere migliori che la letteratura steampunk possa offrire, ma in termini di qualità sono eccezioni. Charlie Stross si è fatto conoscere soprattutto per la sua critica dello steampunk come brutta narrativa di genere, ma lui non è certo l'unico a sentirsi frustrato di fronte alla proliferazione di volumi con ingranaggi sulla copertina e prosa illeggibile all'interno. Nell'ultimo anno abbiamo abbandonato quasi tanti romanzi steampunk quanti ne abbiamo finiti, perché molta della roba in diffusione è brutta e a volte addirittura terribile. Siamo però convinti che in questo modo non si colga il fatto che la brutta narrativa di genere è soprattutto solo brutta narrativa. Non possiamo chiedere a un romanzo steampunk (o a un film, a un'opera d'arte, a un brano musicale ecc.) di essere migliore di un romanzo d'amore di vampiri, di un'epopea spaziale o di qualunque altra categoria generica che ha fatto emozionare il pubblico (e gli editori) e che quindi porta a sfornare molti contenuti. Se il pubblico è entusiasta del genere, si scriverà molto, e che molto di quello che verrà scritto sarà manieristico e da dimenticare si può dire di quasi tutti gli altri libri presenti in libreria. Continuiamo a leggere Jane Austen ed Emile Zola mentre molti loro contemporanei (e ne avevano parecchi) sono stati dimenticati: è ingiusto aspettarsi che succeda qualcosa di diverso nella letteratura popolare del giorno d'oggi. Ma invece di disperarci, noi crediamo che tutta quella letteratura steampunk d'infimo ordine possa tornare utile, soprattutto se i suoi autori cercano ispirazione nei posti giusti. Nell'epoca di Twitter e delle notizie in tempo

reale, non si può risultare convincenti limitandosi a dire cose intelligenti e importanti. Bisogna fare in modo che il messaggio venga ripetuto, che risulti più accessibile a fasce di pubblico diverse, bisogna confezionarlo, diluirlo, farlo andare avanti e indietro, farlo trasmettere da molte fonti differenti allo stesso tempo. Questa cassa di risonanza mediatica può essere incredibilmente nociva quando a proliferare sono idee distorte (come la paura dei vaccini per i bambini) che ricevono legittimità non meritata solo grazie alla loro ripetizione. D'altra parte, può anche far funzionare le buone idee, e la natura "derivata" di buona parte del genere steampunk contemporaneo ha il potenziale di rendere più plausibili i mondi immaginari che vengono descritti: meno fantastici e più simili a qualcosa che tutti ritengono probabile. Inoltre, nella scrittura la bruttezza è soggettiva, e dal punto di vista del cambiamento sociale l'accessibilità è quasi importante quanto il contenuto. Un fumetto steampunk pieno di seni prorompenti e frasi semplificate non potrà ascendere al rango di alta letteratura, ma se divulgherà le idee presentate in libri di autori "migliori", e se il prezzo dell'attrattiva popolare (come la nausea provocata da quei seni) non supererà il messaggio di cambiamento, lo si potrà comunque considerare un successo.

A questo punto sarebbe il caso di sottolineare che non ci troviamo in un terreno sconosciuto. Molto di quello che abbiamo detto dello steampunk

può essere trasposto facilmente al suo antenato più prossimo, il cyberpunk. Come William Gibson ha sostenuto in una recente intervista al *Paris Review*, si ha l'impressione che il cyberpunk sia stato ripreso troppo facilmente dalle stesse strutture di potere che cercava di minare alla base e che sia stato ben presto trasformato da qualcosa che ci esortava a "fottere il sistema" in un'estetica utilizzata per venderci contratti di telefonia mobile più iniqui su apparecchi prodotti in condizioni terrificanti nelle fabbriche del terzo mondo. In tutta franchezza, noi pensiamo che sul mondo promesso dal cyberpunk non sia detta l'ultima parola e che l'evidente predominio delle grandi aziende dell'informazione come Facebook, Apple e Google si possa ancora contrastare attraverso la prospettiva dell'hardware autoprodotto, del codice aperto e dell'hacking ribelle. Ma anche se il cyberpunk fosse davvero morto, avremmo comunque motivo di sperare che lo steampunk non condividerà il suo stesso destino, per motivi che ci costringono ad ammettere un nostro errore di valutazione.

Ci siamo schierati dalla parte di chi si faceva beffe delle persone che indossavano costumi steampunk e adottavano personalità artificiali nello stile del gioco di ruolo. Volevamo che i "costumi" dello steampunk fossero di moda e che le persone interagissero con la realtà come Jane Smith piuttosto che come il capitano di dirigibile Euphemia Mountebank. Lo vogliamo ancora, e continuiamo a credere che alla fine lo steampunk avvizzirà se chi lo pratica prediligerà costantemente ambiti ludici creati in alberghi dotati di sale congressi e popolati da personaggi fittizi piuttosto che geografie sociali caotiche abitate da persone reali. Ma ci sbagliavamo, e siamo sempre più convinti che in certa misura l'apparente

evasione del gioco di ruolo protegga di fatto dagli influssi maligni del mercantilismo massificato. Sospettiamo che l'apparente discrepanza fra la cultura sociale letteraria e quella traboccante di giochi di ruolo dello steampunk sia in realtà un punto di forza più che una debolezza. Gli steampunk si fanno vendere qualunque stronzata, qualunque tipo di film o di musica, e cliccano "mi piace" con abbandono e sprezzo del pericolo su qualunque gattino dotato di occhialoni da pilota. Non sembrano tuttavia particolarmente interessati a comprare visioni altrui su come dovrebbero essere fatti i loro personaggi di fantasia. I tentativi di smerciare identità particolari (come quelle in vendita su Steampunk Emporium e Clockwork Couture) avranno favorito il commercio di molti capi singoli, ma non abbiamo mai visto uno steampunk scegliere una di quelle identità integralmente. Per analogia, se gli steampunk sono ben felici di giocare a giochi di ruolo specifici del genere come *Unhallowed Metropolis* e *Space:1889*, in genere tengono i loro personaggi dei giochi separati da quelli che impersonano in quanto "steampunk". Un aspetto cruciale dei personaggi steampunk consiste a quanto pare nella scelta di vivere in un mondo unico o creato solo con alcuni altri partecipanti, ad esempio la ciurma di un dirigibile. Questi mondi sono inventati solo dai loro abitanti e anche se Jane Smith compra i suoi vestiti da Hot Topic, nel mondo che ha inventato per viverci come capitano Euphemia Mountebank non ci sono sponsor aziendali, e in quello spazio protetto esiste almeno la possibilità di immaginare un mondo senza centri commerciali e senza il dominio dell'industria automobilistica e petrolchimica. Ma soprattutto è più che probabile che una parte di quel sogno si trasferisca nella sua vita vera.

Una questione correlata riguarda il fatto che molti sedicenti steampunk non sono solo disinteressati allo steampunk come mezzo di cambiamento sociale, ma vi si oppongono fermamente. Qualunque argomento anche solo vagamente correlato a problemi sociopolitici concreti (anche se storici) provocherà sicuramente sonore obiezioni secondo il motto: "lo steampunk non deve essere politico!" A difesa di questa tendenza all'evasione bisogna osservare che, data l'eterogeneità e la quantità delle persone interessate allo steampunk, è inevitabile che esistano due (o più) punti di vista diametralmente opposti anche sulle posizioni politiche più innocue (come ad esempio sull'idea che Abramo Lincoln si sia schierato contro l'esecrabile corruzione morale degli Stati Uniti o che la liberazione della donna sia stata uno sviluppo positivo) e che di fronte a questa mancanza di consenso avere una comunità coesa è molto difficile. Mantenere rapporti civili è più semplice quando la discussione più accesa (portata avanti fino alla nausea, ma evidentemente senza che molti steampunk l'abbiano a noia) riguarda la possibilità che un particolare oggetto/canzone/film/libro/pubblicità/ecc. soddisfi una definizione assolutamente arbitraria dello steampunk. Purtroppo, nonostante i sostenitori dell'evasione propongano una struttura meno polemica di comunità, mettono anche a dura prova le idee e le azioni di chi invece vuole usare lo steampunk come piattaforma di cambiamento sociale. Ammettiamo che non abbiamo una soluzione per questo problema: alla fine possiamo solo sperare che la comunità sia abbastanza tollerante e capace di autoregolamentarsi per reggere al fatto che alcuni vogliono parlare di "politica steampunk" e altri no. Tuttavia, in un certo senso chi preferisce evadere non conta niente,

almeno se si considera lo steampunk un movimento immaginario. Se un sostenitore dell'evasione afferma a gran voce che lo steampunk è apolitico, ma poi è disposto a addentrarsi in un luogo di fantasia in cui gli esploratori europei interagiscono in maniera paritaria con le donne e le popolazioni indigene e in cui i pirati sono giustificati a livello morale per aver rapinato gli industriali sfruttatori, be', che continui a credere di disapprovare un movimento politico: per tutti i motivi discussi sopra, infatti, sta comunque contribuendo alla causa.

A giudicare da quanto detto finora, sembrerebbe proprio che abbiamo la coscienza a posto qualunque cosa facciamo. La scrittura steampunk è quasi tutta terribile, l'estetica steampunk si può impiegare per vendere quantità infinite di stronzate di plastica da quattro soldi e gli stessi steampunk possono essere aggressivamente apolitici, ma nonostante tutto possiamo comunque contribuire a creare un futuro migliore attraverso questo immaginario. Tutto questo è chiaramente falso e l'elefante nella stanza è la natura della visione proposta dallo steampunk. Il potere della fantasia non ci esonera dalla responsabilità di ricordare il passato e di interrogarci sul tipo di futuro che vogliamo costruire e, anzi, fa l'esatto opposto, e dobbiamo riconoscere che questo attenua il nostro ottimismo. Se i mondi fantastici degli steampunk sdoganano costrutti sociali tossici, possiamo star certi che queste visioni non creeranno un mondo diverso e migliore ma riprodurranno (o peggioreranno perfino) quello attuale. Alcuni esponenti particolarmente in vista del movimento steampunk immaginano veramente, e con un trasporto fuori luogo, un diciannovesimo secolo fatto di militarismo, imperialismo, razzismo e capitalismo corrotto dell'età dell'oro. Non sappiamo se si tratti di ignoranza o di sociopatia, ma resta il fatto che molti steampunk non sono

particolarmente sospettosi nei confronti di questa nostalgia e rimpiangono davvero i "bei vecchi tempi", seppure abbelliti da "gadget" più luccicanti.

In definitiva spetta a noi tutti determinare la natura dei mondi immaginati dagli steampunk. È in questo paesaggio immaginario che si ingaggerà, che già si ingaggia, la battaglia per l'anima dello steampunk e che si scoprirà definitivamente se lo steampunk conta davvero qualcosa. Ma siamo convinti che una possibilità almeno ci sia, perché anche se le grandi aziende se ne appropriano, lo steampunk ha la capacità più unica che rara di permetterci di visualizzare mondi diversi dal nostro ma abbastanza simili e potenzialmente realizzabili. Anche a prestar fede a chi sostiene che lo steampunk è solo un'estetica, uno stile, un motivo letterario, dobbiamo ricordare che l'estetica ha un grande potere. C'è un motivo se i tiranni e i regimi totalitari uccidono o ostacolano gli artisti e gli scrittori. Un romanzo può cambiare il mondo, perché può ricostruire gli spazi dentro la nostra testa. Lo steampunk ci permette di immaginare il cambiamento e di costruire città invisibili che un giorno potrebbero esistere. Se ci guardiamo attorno nel mondo reale e non ci piace quel che vediamo, dobbiamo cominciare a costruire da qualche altra parte, in un luogo migliore. E dove cominciare a costruire quel futuro migliore se non nei paesaggi della fantasia? Dove altro può avere inizio il cambiamento del mondo reale se non all'interno della nostra mente?

Se il moscone diventa geloso
e la guarda in modo morboso,
la pulce si mette il rossetto
sicura di fargli un dispetto.

La farfalla senza cuore
beve un goccio di liquore
fuma un po' di sigaretta
guarda il cielo, senza fretta.

Quando è a scuola il tapiro
vuole mondi colorare!
ma si deve accontentare
d'un foglietto e d'una biro...

Un tricheco camionista
ha le borse sotto agli occhi:
"ore e ore sempre in pista
e mi danno due baiocchi!"

Una zebra di Firenze
non rispetta le scadenze.
Guarda assorta la bolletta
l'accartoccia, poi la getta.

Fra un tripudio di divani
e di teneri pigiami
la domenica sta chiotta
l'invidiabile marmotta.

Fa solo turni di notte
la formica non sta più in sé,
guarda con tutte le ossa rotte
il distributore di caffè.

Foglie gialle sul selciato
in autunno il vecchio bove
guarda triste strade nuove.
la panchina gli han levato.

La tartaruga rivede
un amore in ogni ruga.
ride e muove piano il piede
“se facessi un’altra fuga?...”

Sa di muschio, di montagna
sa di cielo e arcobaleno
quel suo viso da compagna:
la volpe, ha il cuore pieno.

La termite si dimena
strizza stracci, mal di schiena
schiaccia notti su quei treni.
Gli stipendi son veleni.

La formica scalcia e sputa
neanche un cristo che l’aiuta.
Grida contro quel ciborio:
trattamento obbligatorio.

Le carote bollite seguirono un breve percorso: piatto, bocca e ancora, dopo qualche secondo, piatto. Giordano le sputò con rabbia, come se la tenera polpa arancione avesse violato arbitrariamente la frontiera delle sue labbra. A dire il vero Giordano non aveva mai amato le carote, nemmeno prima del suo ricovero, e adesso le utilizzava come mezzo per manifestare la sua costante ostilità nei confronti della struttura. Avrebbe potuto seguire la stessa tattica anche con gli altri cibi, determinando un rifiuto alimentare che avrebbe ben presto assunto i tratti di una vera e propria protesta, ma non si sentiva di sacrificare uno dei suoi piccoli, ultimi piaceri in nome dell'integrità morale. In fondo aveva imparato ad apprezzare anche le sciocche e monotone portate della mensa dell'istituto, e in fondo era anche conscio che, nella sua situazione, ribellarsi in quel modo avrebbe sortito ben pochi effetti. Con le carote, però, era diverso. Bastava la loro comparsa nel piatto per accendere in lui il risentimento che covava nei confronti della struttura, dei suoi familiari e di molti degli altri ospiti. Prendersela con delle povere carote bollite gli consentiva insomma di sputare, con esse, almeno un po' di quell'amarezza livida che viveva e si moltiplicava strisciante insieme ai suoi catarri di vecchio.

Giordano, prima di entrare nell'istituto, era un dignitoso vedovo in buona salute, giunto al pensionamento dopo una vita spesa nel

settore della falegnameria. Come spesso capita, la sorte aveva in serbo per lui un colpo basso, doppiamente meschino proprio perché assestato sotto la cintura, su membra anziane non più pronte a reagire.

Le città mutano, i quartieri si rivoluzionano, gli stessi stabili ritornano a nuova vita grazie a prodigiose bacchette magiche. Fu così che i suoi due figli, di comune accordo, decisero di liberare l'appartamento dove Giordano viveva da solo con l'obiettivo di affittarlo. La costruzione del nuovo polo universitario aveva introdotto con prepotenza il quartiere nel vorticoso mercato degli affitti studenteschi, e l'appartamento di Giordano certo non si poteva sottrarre a tali dinamiche. La contropartita era in fondo trascurabile: all'oggetto che torna produttivo, che quindi ringiovanisce acquistando potenza all'interno dell'immaginario collettivo, corrisponde lo spegnimento di una persona. O meglio non persona, bensì vecchio. Vecchio che può essere tutt'ora madre o padre, amico o parente, complice o nemico, ma che certo in passato sapeva essere tutte queste cose in maniera molto migliore di adesso. Quindi perché crucciarsi, se è destino del vecchio chinare la schiena sotto il fardello di incapacità che la società gli attribuisce a priori? Egli di fatto è costretto a diventare frazione di persona che, se messa in condizione di moltiplicarsi soltanto con i suoi simili, non può che tendere velocemente a zero.

Noncuranti della decadenza accelerata a cui avrebbero sottoposto l'anziano padre, i figli di Giordano decisero di spedirlo nella casa di riposo, destinando alla sua retta parte dei soldi ottenuti dai ben più giovani affittuari. Ripeterono talmente tante volte che questa sarebbe stata la soluzione migliore

per tutti, che finirono per balbettarlo regolarmente nel sonno.

All'interno dell'istituto si compie ogni giorno un miracolo diffuso. I suo dispositivi riescono nell'impresa di riavvolgere il gomitolo dell'esistenza, facendo rivivere ai propri ospiti sensazioni che credevano ormai perdute nell'immensità delle esperienze vissute. A essi viene generosamente consentita, a un passo dalla fine, la rievocazione di particolari della propria infanzia, vividi e concreti, grazie all'attitudine premurosa della struttura e ai metodi con i quali essa effettua la loro assistenza. Solo i soggetti preposti a queste funzioni sono diversi, per evidenti motivi pratici e temporali: al posto della madre, l'operatore; al posto del padre, l'operatore; al posto dei parenti, degli amici, del fidanzatino o della fidanzatina, l'operatore. Al posto di affetto e amore, in altre parole, freddezza e professionalità.

Il vecchio/bambino, sottoposto alle attenzioni del personale, viene così toccato, accudito, lavato, imboccato. Le sue funzioni corporali vengono raccolte in un pannolone colorato, le sue necessità deambulatorie risolte mediante l'utilizzo della carrozzina. L'anziano viene quindi sollevato da ogni responsabilità nei confronti del proprio corpo, come appunto un poppante non ancora in grado di proferire parola: adesso la metamorfosi involutiva può dirsi completata.

Nel ricovero in cui si trovava Giordano gli anziani si dividevano in tre ampie categorie: quelli le cui condizioni psicofisiche non permettevano l'espressione di nessun giudizio, quelli che accettavano passivamente, con rassegnazione, le dinamiche assistenziali, e quelli che invece non le tolleravano. Inutile dire che Giordano, con il suo temperamento fiero ed emancipato, apparteneva a quest'ultima tipologia. Entrato nella

struttura col morale a terra, ma indipendente e in buona salute, nel giro di qualche mese divenne anch'egli schiavo di pannolone e carrozzina. Spinto e incoraggiato dagli operatori, attenti a semplificare per quanto possibile il proprio lavoro, aveva sottovalutato quanto, alla sua età, l'abbandono di determinate funzioni potesse essere quasi irreversibile. In seguito, dopo essersi scoperto veramente incapace di tornare ciò che era in maniera autonoma, si maledisse sonoramente bestemmiando per giorni, per poi assumere un atteggiamento rancoroso ma quasi distaccato. Giordano parlava poco, sia con gli operatori che con gli altri ospiti. Quasi nulla aveva da dire: si sentiva come un condannato alla pena capitale, destinato a trascorrere l'attesa nelle segrete di quella fortezza in cui, fino a poco tempo prima, dimorava con gusto ai piani alti. Il suo silenzio amplificava le grida disperate che gli nascevano dentro, trasformando il suo corpo in un contenitore di frammenti sonori tanto risonanti quanto incapaci di estrinsecarsi all'esterno. Ogni volta che le mani di un operatore sfioravano il suo corpo, il bisogno fisico che si andava calmando passava in secondo piano, sovrastato dalla violazione di un'intimità divenuta ormai quasi astrazione. Ogni volta che un altro ospite gli rivolgeva la parola, le frasi pronunciate si scioglievano come neve davanti al sole della sua indifferenza, figlia del semplice rifiuto di vedere se stesso, e la propria umiliante condizione, in chi gli stava di fronte. Ogni volta che i suoi parenti andavano a trovarlo, raramente a dire il vero, si fingeva demente per sottrarsi a quelle conversazioni di circostanza che, nonostante l'abitudine, riuscivano a debilitarlo per giorni interi.

La monotonia disperata nella quale Giordano era immerso si interruppe all'improvviso, a causa della distrazione innocente di

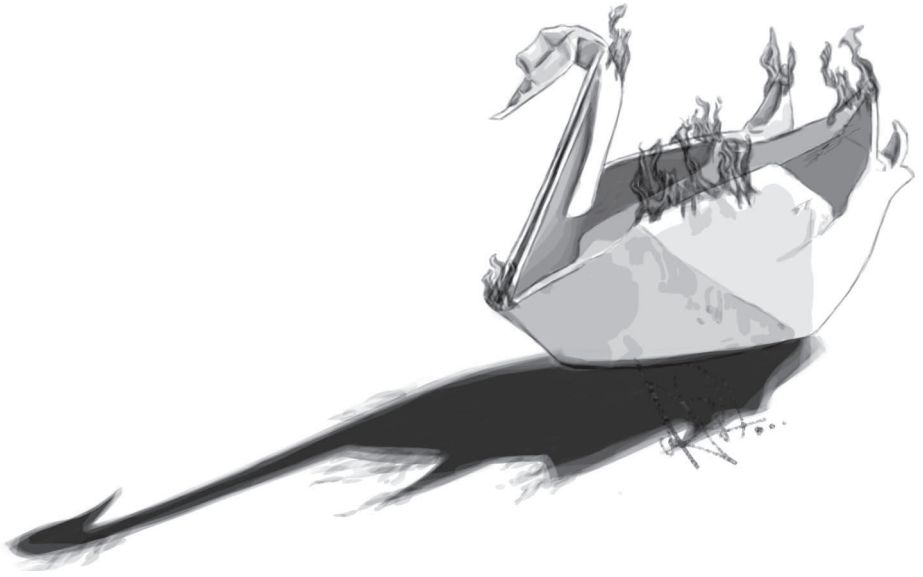
un'infermiera. Fu così che l'oggetto della sua dimenticanza, un sottile e candido foglio carta, appena sfregiato da una serie di lettere stampate, riuscì a rompere l'inerzia della struttura, assumendo all'improvviso nuove sembianze. Nessuno riuscì a capire dove e quando Giordano avesse imparato l'arte degli origami, nemmeno i suoi stessi figli, che non avevano il benché minimo ricordo del padre impegnato in tale passatempo. Qualcuno si persuase addirittura che il processo di infantilizzazione riuscisse veramente a riportare in superficie non soltanto i ricordi remoti, ma addirittura il soggetto stesso che li aveva un tempo immagazzinati, adesso probabilmente sorpreso di scoprirsi intrappolato in un corpo ormai decadente. In ogni caso, Giordano cominciò da un giorno all'altro a manipolare tutto il materiale cartaceo che gli capitò a tiro, obbligandolo ad assumere forme artificiali fantasiose ma decisamente verosimili. Utilizzando il pianale anteriore della sua carrozzina come base di appoggio, e contando sulla complicità di qualche operatore che gli procurava carta bianca direttamente dalla fotocopiatrice, egli creava in sequenza, con movimenti lenti e precisi, animali e oggetti in miniatura. Le piegature accurate, i minimi spostamenti delle dita, scientificamente calcolati, le carezze appena accennate ricevute dalla superficie del foglio: ogni particolare del suo lavoro rivelava un raccoglimento totale, quasi meditativo, che caricava l'intero procedimento di una spessa tensione. Essa assumeva un carattere concreto e tangibile anche grazie al silenzio contagioso nel quale egli era immerso, adesso figlio della concentrazione e non più del rifiuto. Il suo soggetto prediletto era il cigno: il bianco ed elegante volatile cartaceo ricorreva con una

frequenza decisamente maggiore rispetto alle altre creature, tutte comunque presenti a confermare l'abilità di mani non ancora stanche.

Giordano finì per impegnare ogni suo momento libero in questo nuovo esercizio. In principio sia gli operatori che molti degli altri ospiti guardarono questo stravagante passatempo con perplessità: era incredibile come qualche foglio di carta, perchè di quello in fondo si trattava, fosse riuscito a creare un diversivo all'interno di un luogo modellato appositamente per riprodurre la propria staticità. A quell'età, l'aver introdotto qualcosa di nuovo all'interno della propria vita, una differenza di segno positivo all'interno di un'identità in costante erosione, appariva una bizzarria non da poco.
L'alchimia che spazzò via rancore e indisponenza, rendendo finalmente Giordano docile e disteso, come d'altronde i gestori della struttura auspicavano, si realizzò poco tempo dopo e fu il prodotto dell'interazione elementare di alcune componenti. La prima, ovviamente, fu la nuova arte alla quale egli aveva ormai dedicato la propria esistenza. Le altre furono rappresentate da numerose mensole, fissate al muro della sua minuscola stanzetta dalle mani veloci di un operatore, quello che più degli altri aveva preso a cuore la sua causa. Fu proprio lui che, spinto a sua volta dalle pressioni di Giordano, convinse il medico, autorità massima dell'istituto e custode della verità ultima, a concedere all'anziano ospite il permesso di poter detenere le proprie opere nella sua stanza. L'operatore/mecenate si trovò così a fermare numerose mensole al muro, una dopo l'altra, secondo la disposizione che Giordano gli indicava. Il risultato fu la realizzazione di una sorta di spirale che, salendo, avvolgeva l'intera camera fin quasi a sfiorare il soffitto.

Un vortice di legno prontamente sommerso dalle fantasiose forme di carta che Giordano continuava a sfornare con dedizione monastica. Egli cominciò quindi ad apparire più sereno, come un animale selvatico finalmente domato, deciso ad accettare con rassegnazione la cattività. Ma forse ancora più soddisfatto di Giordano apparì l'operatore suo complice: nonostante il metodo di lavoro che le circostanze gli imponevano, era riuscito a scavare una trincea di umanità all'interno del tenace suolo in cui si trovava ad agire. Nella sua testa, adesso Giordano avrebbe potuto tirare il fiato e aspettare, sereno e soddisfatto delle capacità ritrovate. Aspettare, aspettare, aspettare. Nient'altro.

Giordano, una sera come le altre, decise che il tempo dell'attesa era finito. Si guardò intorno: le pareti della sua stanzetta erano completamente ricoperte di origami; il tavolino adiacente al letto pure. L'operatore che lo aveva coricato gli aveva dato la buonanotte e lo aveva lasciato solo, in compagnia di una flebile luce e dei suoi cartacei amici. Giordano prese il primo foglio di carta intatto che aveva a portata di mano e cominciò a piegarlo con cura, in difficoltà a causa del morbido supporto che la coperta gli forniva. Spuntò fuori un corpo tozzo, delle ali ritratte, poi un lungo collo ed infine un piccolo becco: un altro cigno, l'ennesimo, vide così la luce due volte. In principio ammirò quella relativa alla sua creazione, poco dopo si trovò a fissare il fiammifero acceso, recuperato chissà quando e chissà dove, che Giordano teneva saldamente nella propria mano. La fiamma gli solleticò il becco per poi avvicinarlo nella parte sottostante, dando vita a un arrembaggio breve, dal risultato scontato. Come le fiamme cominciarono ad avvolgere il piccolo cigno, Giordano lo posò



prontamente sul tavolino a contatto con le altre opere: secondo i suoi sommari calcoli, il fuoco avrebbe abbracciato in maniera progressiva tutta la carta presente nella stanza, seguendo la disposizione delle mensole e avvolgendo infine le mensole stesse e poi l'intera camera nel suo caldo respiro.

Fu in quel momento che Giordano riconobbe una soddisfazione che non provava da tempi remoti. Respirò a pieni polmoni il sottile alito di fumo che già si levava in aria, assaporando con piacere l'odore acre, gustando sensorialmente la beatitudine della vittoria. Il pensiero di quello che sarebbe stato, di lì a poco, il suo destino gli rimaneva incollato alla pelle, all'esterno, non riuscendo a penetrare lo spesso strato di appagamento che rivestiva il suo animo come una corazza. Si era riscoperto capace di partorire idee e di metterle in pratica, di determinare volontariamente la propria esistenza e la propria fine, scavalcando addirittura l'enorme intralcio costituito dai dispositivi mortificanti e mortiferi della casa di

riposo. Non si era accontentato: adesso sarebbe stata lei, la casa, la struttura, l'istituto, a dover sottostare alla scelta che Giordano le imponeva con violenza. Se le sarebbe trascinate nella pancia del buio con lui, quelle mura maledette, dopo averle fatte balenare di accecante luce propria. Aveva per giorni e giorni immaginato quel gigantesco lume, che avrebbe saldato il conto delle colpe altrui, che sarebbe servito da monito vendicativo per coloro che cibano l'artificiale scontro tra gioventù e vecchiaia, tra qualità e difetto, tra funzionalità e inefficienza. La virtù non scaturisce da sembianze esteriori né da pianificate costruzioni culturali e, piuttosto che sottostare a rigide dicotomie, preferisce umilmente dissolversi: il suo corpo in fiamme ne sarebbe stato la prova.
Un'ombra di dubbio gli attraversò la mente, interrompendo per un attimo la sua serenità: si chiese se la complessità del messaggio sarebbe stata compresa nella sua interezza. Scrollando impercettibilmente le spalle, decise che non gli importava poi molto.

Giordano rimase steso nel proprio letto, in silenzio, osservando la luminosità crescente della stanza. Chiuse gli occhi e tossì, il fumo cominciava a farsi denso e a bruciare i polmoni. L'allarme antincendio già riecheggiava penetrante lungo i corridoi.

FENDENTE

Beta

Il quadro lisergico
di un pittore impressionista,
grande
come il mondo
che respiro,
l e n t a m e n t e.
Una panchina
una birra
una sigaretta fumatadalvento,
i miei occhi
che scavano
la superficie
e la patina
metallizzata
dell'ordinario
diventa polvere,

in c
libera a
sul fondo d
del u
fiume. t
a

Sorrido, liberata.
E gli obliqui raggi solari,
prima di farsi ombra,
ci accarezzano tutti:
i rami spogli
pro-tesi verso il cielo
come le braccia di un
naufrago,
le ciglia curve
sulla superficie dell'acqua

a raccogliere
pozzanghere
d'immagini decomposte,
- la realtà riflessa
é un brivido continuo,
una liquida energia
intermittente -,
i bianchi dendriti dei pioppi,
estensioni di un cervello
sotterraneo
che partorisce fiori ed erba,
come sogni notturni
che ancora aleggiano
nell'aria
gonfiando di vita
i polmoni & lo sguardo.
Sorrido,
sdraiata nelle braccia
degli attimi
che mi strappano
all'inquietudine,
come su un'amaca
sospesa
nello spazio siderale
che accoglie
le stelle e
i pensieri orfani
di parole.
Mi godo quest'assenza
apparente,
mentre i sensi
fendono correnti d'intensità,
come questi uccelli
che non inseguono il vento,
ma si abbandonano
alla sua voce.

MOMENTI

Beta

Stelle di silicone
e vite di plastica
carne in scatola
e desideri liofilizzati..
kernel panic intercostale,
corona di spine che
sanguinano birra
e alleviano quest'inquietudine
di neon ronzante.
momenti di vuoto.
metastasi d'immagini
infetta il nervo ottico
soldati umanitari che sparano,
governi che cadono, senza
rompersi le ossa
colera e macerie
bombe carta e punti di sutura
tetti e gru sovraffollati
per sputare dall'alto
su questa miseria.
Cade la neve
su carcasse di animali infetti
e pupazzi umani
congelati
in un panico radioattivo.
un'altra sigaretta
un altro caso shock
per tener le mosche incollate
alla merda
e non farle volare.
un'altra sera
con le luci che tremano a
contatto col fiume
scoprendo
mondi subacquei
capovolti,
dove lo sguardo nuota
in cerca di tesori,
il cuore in piena
rallenta
&
la voce rifluisce
per non spezzarsi.

-BLIZ-
URGENZA
RIMORSI

LOCOMOTIVE SU BINARIO UNICO

Ginox

Sul selciato sedevano due locomotori stanchi di anziane memorie, due vecchi su panchine una dirimpetto all'altra in una giornata troppo assolata per affidare la conversazione alla parola. Dopo anni di regolari incontri per nulla fortuiti, calcolati con perizia per sfuggire alla mortale noia, in essa sprofondare in attesa di quei rendez-vous ormai irrinunciabili.

La presenza di un solo binario obbligava all'attesa in stazione, il treno per Città d'Urgenza doveva attendere appo località di Mezzana il convoglio diretto a Picco dei Rimorsi.

Invero s'incontrarono una volta fuori dall'illusione di spazio del doppio binario di una stazione.

Fu emozionante e doloroso. Si contarono trentadue morti umani, le cui anime popolano oggi il declivio dei trentadue morti punto utili. Un epiteto calzante, ma quantomai melodrammatico, si trattò in fondo soltanto di un'esplosione di vita, un abbraccio consumato con troppa animosità.

È giusto che si paghi con la noia e la sofferenza di Sisifo il fio delle nostre pene? Impazziremo di silenziose arcaiche liturgie e metafore, senza mai più morire, né uccidere, con la sola speranza che madama ruggine ponga fine alla nostra esistenza di attese.

PROMEMORIA DI RUGGINE

Alcuni piccoli appunti su quel che si muove o si è mosso. Cose che in qualche modo ci sono piaciute e proprio non possiamo tenere solo per noi. Prendete nota.

MUSICA

Affranti/Sumo

"Sangue, nelle tasche delle braghe
Sangue, sotto la suola delle scarpe
Sangue nel collo del maglione
Sangue che esce dal naso a sporcare la stoffa
di questo mio strampalato salotto di uomo"
Split LP 12" - Coproduzione diy 2011
www.autistici.org/affranti
www.autistici.org/sumo

Titor

"..i temponauti riprendono il controllo, la libertà è alle porte. La musica di Titor è alle porte. State attenti, Grandi Uomini. Titor è in arrivo."
CD -INRI Label, Torino 2012
www.titorband.it

Pecora

"mi piace il suono di tutto ciò che non ha senso compiuto
mi piace il suono del tuono, il suono dello starnuto"
CD - Coproduzione diy 2011
http://pecora.bandcamp.com

LIBRI

+ Kaos
10 anni di hacking e mediativismo

di Autistici & Inventati
a cura di Laura Beritelli
Il racconto collettivo di dieci anni passati insieme.
Vieni alle presentazioni:
www.autistici.org/it/who/book.html
Coproduzione A/I+AgenziaX, 2012
www.autistici.org
www.agenziax.it

Perdido Street Station

di China Miéville
"Non è la corrente a spingerci ma la città stessa che ci trascina, risucchiandoci con il suo peso. Deboli grida, qui e là richiami di animali, l'osceno frastuono e il

martellare delle fabbriche in cui si accoppiano immensi macchinari. Simile a un intrico di vene protruse la ferrovia disegna l'anatomia urbana."
Traduzione di Elisa Villa
Fanucci, II edizione (finalmente!), 2011
www.fanucci.it

La trilogia Steampunk
di Paul Di Filippo
Strani ingranaggi, vapore e caustica ironia
Delos Books, II edizione (finalmente!), 2011

APPUNTAMENTI

29-30 settembre 2012
Liber
Salone di editoria creativa e autoprodotta
presso Van-ghè,
via Bastia 15, Milano
libersalone.altervista.org

AUTORI

Ginox	
Wendy	
Duccio	
Margaret Killjoy	*birdsbeforethestorm.net*
reginazabo	*reginazabo.noblogs.org*
Polpettide	*twitter.com/polpettide*
James Schafer & Kate Franklin	*parliamentandwake.com*
Beta	

ILLUSTRAZIONI

COPERTINA	Aleksandar Zograf *aleksandarzograf.com*
6	bimbo ginox feat la maestrina
12, 15, 17, 18, 21, 72, 73	Federico Zenoni *senzaimpegni.altervista.org*
23, 67, 68	Stefano Artibani *myspace.com/cannatrispunx*
25	Carolina Nardi
26, 55	Tommy Poirier-Morissette *oilandsugar.com*
34, 35, 56, 57	ego_tek *edizioniii.blogspot.com*
36	Kitty Moore *kwmoore3d.com*
65	Denis Busatto *carpa251.blogspot.com*
70-71	borislove
LOGHI	-HZG- *duca-hzg.net*

Al tempo in cui mi arrampicavo ancora sugli alberi,
tanti, tanti anni e decenni fa
ero alto poco più di un metro,
portavo il ventotto di scarpe ed ero così leggero da potere volare...

la mia cameretta
una tana nel bosco
il mio piccolo museo,
carcasse di insetti e piccoli animali.
Del fuscello si è fatto un cedro ora,
in profondità riposa di latta una scatola
la mia collezione.

Ho visto un uomo verticalizzarsi con occhi da pesce e da mostro.
Dietro alle sue spalle incombe un sosia
pronto a sussurrargli nell'orecchio qualcosa di terribile e segreto
e a manovrarlo come un burattino.

Frammenti, "..." (1998)

I contenuti di questa rivista sono liberamente utilizzabili, usufruibili, distribuibili, modificabili, e quant'altro secondo i più rigidi principi del no-copyright, fatto salvo per i saggi alle pp. 28 e 37 (CC by-nc-3.0) e per le illustrazioni alle pp. 26 e 36 (CC by-nc-3.0).

Finito di stampare nel mese di giugno 2012.
Progetto grafico: nois3lab
Font liberi: TIZA, di Pablo Caro, e Aurulent Sans, di Stephen G. Hartke
Impaginato con Scribus NG 1.4.0.

normanaffranti @ libero.it

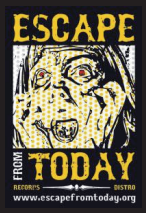
www.autistici.org - www.inventati.org

tantisaluti.noblogs.org

www.csaexemerson.it

LO SQUADERNO

www.losquaderno.net



www.escapefromtoday.org

www.elementodidisturbo.com

ada-lab.it

collanediruggine.noblogs.org ❁ collanediruggine@inventati.org